NOTICIAS - DIBUTAKUNET - J-POP - VIDEOJUEGOS - TOP CINE - PÓSTERS

minami

MANGA Y OCIO | AÑO IX | NÚMERO 85 | INCLUYE CD-RO

IMPORTACIONES
IRIGUSE S.A.C.
Telf.: 254-4400 254-5068
Av. Alameda Los Pinos 228-Chorrillos
RUC: 20101111459
S/. 16.00

arés editorial
00085
8 414090 223881

Anime

- MARIA-SAMA GA MITERU
- TRIGUN
- TRANSFORMERS

Manga

- SHIRLEY
- PEACH GIRL
- VASSALORD

Videojuegos

- PHOENIX WRIGHT
- HARVEST MOON
- 10° ANIVERSARIO DE MERISTATION

M'A'R

MARCHEN AWAHENS ROMANCE

Bubblegum Crash - GTO - Heidi - La Princesa Ai - Chica Secreta - Ghost Rider - ¡Y mucho más...!

CONTINUARÀ...

manga en castellano y en japonés, manhwa, libros de arte y diseño, revistas de manga, anime, j-pop y visual de importación, cd´s, dvd´s, figuras y merchandising.

solicita nuestro catálogo!*

www.continuara.org

CONTINUARÀ COMICS Via Laietana, 29 - 08003 Barcelona - Spain telf 93 310 43 52 fax 93 310 45 21 email: info@continuara.org

*Enviando una carta adjuntando tus datos, una fotocopia del D.N.I. y 1,50€ en sellos (los sellos se deben de enviar sin pegar y dentro del sobre)

MINAMI 85

Dirección: María José Castro

Coordinador: Rafa del Río
Gran Hermano: Lázaro Muñoz

Colaboran: Mikel Paton, Irma Peig, Eva R. Evrard, Marta Munuera, Jaime Munuera, Jacobo de Pedro Fernández, Laura Pla, Mai Belda, Iria Ros, Lisa-Chan, José Luis Expósito, Abel 'Eriol', Alejandro Peralta, Julio Ruiz Lasida, Nélida Leal, Alejandra Casallo, Ángel Trigo, David Herédia, Jeremy Rodríguez y Miriam García

Corrección de textos y estilo: Minami Team

Diseño y Maquetación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Retoque de imágenes:
Gabriel Sánchez-Trincado

Filmación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Contenido del CD: José García y Rafa del Río

Redacción y administración:
ARES Editorial S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Tel.: 93.475.22.10 - Fax: 93.470.92.11
Suscripción: Horario: 10:00 a 14:00
Tel.: 93.475.22.10 - Fax: 93.470.92.11
suscripciones@areseditorial.com
Director de producción: José García
Fotomecánica: ARES Editorial S.L.
Impresión: Gráficas Monterreina, S.A.
Publicidad:
Yves Gerbeau
Tel.: 93.475.22.10
Distribución: COEDIS S.A.
Distribución Tiendas Especializadas:
Samurai Ediciones
C/ Tanger 76 - 08018 Barcelona
Telf.: 93.300.10.22
Distribución en Argentina:
York Agency
C/ Alsina 739 - CP 1087 - Buenos Aires
Distribución en México:
Alejandro Flores
República de Colombia nº 76, local 9.
La Colonia Centro - 07020 - Delegación.
Cuauhtemoc

Depósito Legal: B-6870/99

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda igualmente prohibida la reproducción total o parcial, aun citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el del CD ROM, por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas son © de sus autores y/o editoriales. Minami no comparte necesariamente las opiniones en ella expresadas.
Minami aboga por la igualdad y por un lenguaje no sexista, sin embargo respeta la manera de pensar y escribir de cada uno/a y por tanto no modificará ningún texto para adaptarlo a formatos no sexistas, pero en todo momento se considera por igual a la gente de ambos sexos cuando aparezcan las palabras "aficionados", "lectores" o similares.

Minami - Ares Editorial S.L.
Pasaje Mercuri s/n, nave 12
08940 Cornellá de Llobregat (Barcelona)
Telf.: 93.475.22.10 - Fax: 93.470.92.11
e-mail: minami@areseditorial.com

Visita nuestra página web:
www.areseditorial.com

Un mes más...

...Y un número de Minami más.
Atrás dejamos, una vez más, las quejas y sombrías predicciones de aquellos que decían que Minami se iba al traste en el número 84, y todo por un pequeño retraso de un mes en el que, para qué negarlo, hemos aprovechado para ponernos las pilas, coger un poco de carrerilla y, como muchos de vosotros habréis comprobado, volver a los puestos de venta que, por motivos relacionados con las listas de distribución, habíamos perdido meses atrás.
No hace falta ser un lince para observar los cambios, empezando por el regalo del mes (que a día de hoy y cerrando la revista, Ares se ha negado a notificarme para darme así la sorpresa cuando reciba la imagen de portada. ¿Quién dijo que ya no hay motivos para despertar cada día con una nueva ilusión?). Estos cambios han supuesto un esfuerzo editorial notable. Esfuerzo en el que, lamentablemente, se han quedado algunas de nuestras revistas hermanas.

Despedimos así a Animedia, la compañera de fatigas que, mes tras mes, nos ha acompañado en los kioscos a lo largo de varios años, y que ahora descansa en un lugar privilegiado junto a Shirase y Dokan. Un abrazo enorme a Gabi, quien ha hecho un magnífico trabajo durante su etapa al mando de la publicación, y que sigue vivo entre nosotros, basicamente porque continúa siendo el amable 'culpable' de la imagen gráfica de Minami. Junto a Animedia desaparecen también del mercado Hentai Gold, la publicación de monográficos sobre manga erótico y Dokami, que aunaba el esfuerzo de largos años de profesionalidad en reportajes exhaustivos de temática variada.

Sin embargo, y a pesar del sabor amargo de estas despedidas, esto no deja de animarnos, porque Minami sigue aquí, y esto significa que funciona y os gusta nuestro trabajo. Hemos sabido adaptarnos a lo largo de casi una década a los gustos cambiantes del mundillo, y si esto ha sido así ha sido, como no, gracias a vosotros, los fieles lectores que nos seguís mes tras mes y que nos animáis y reprendéis a traves de vuestros correos y cartas. Toca, una vez más, daros las gracias.

Ha sido este un periodo amargo de cambios, de reestructuración a nivel editorial y de toma de decisiones, teniendo siempre en el punto de mira aquellas críticas (que no quejas) que nos habéis hecho por correo o directamente en vivo. Retomamos así dos cosas elementales: la primera, la distribución de siempre que nos ha convertido en los líderes indiscutibles del sector en los últimos años. Como ya iréis redescubriendo poco a poco, volvemos a estar en los kioscos y las tiendas para que no tengáis que cruzar miles de kilómetros (ey, sois vosotros los que exagerábais en vuestras cartas) para conseguir vuestra revista favorita.
En segundo lugar, recuperamos también la figura del corrector ortográfico, que últimamente no acababa de cuajar nadie en el puesto. Damos así la bienvenida en este número a Sofi Albert Laporta, la redactora más joven de Minami y la más puntillosa a la hora de encontrar y dar caza a las erratas del texto como si de malvados bandidos se trataran (tened cuidado, errores ortográficos, hay una nueva sheriff en el puesto de correctora) Estoy seguro de que pronto le cogeréis cariño, pues a pesar de ser la benjamina, esta chiquilla pronto va a dar que hablar por su forma de escribir. Tiempo al tiempo.

Y bueno, eso es todo, más o menos. Os dejo que este número lo descubráis por vuestra cuenta, seguro que, una vez más, no os defraudará.

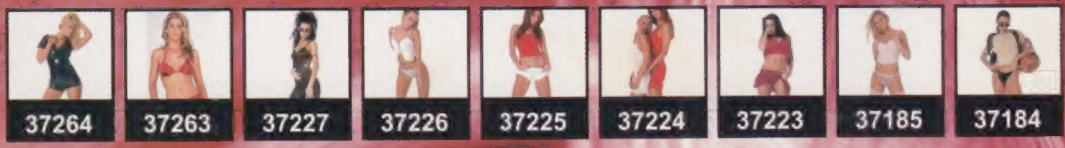
Un abrazo y ponéos cómodos. Ya sabéis, estáis en vuestra casa.

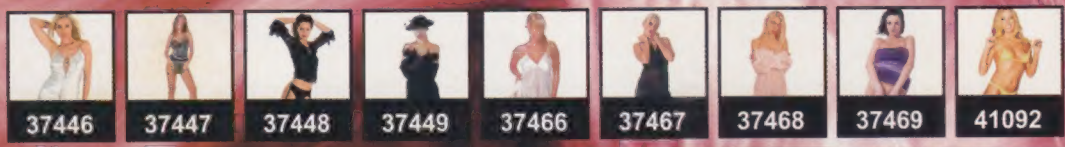
Rafa del Río.

Envía FOTO33 (espacio) y el código de la foto al 7372

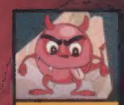
Ej.: FOTO33 37264

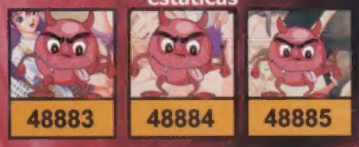
Imágenes animadas





Especial MANGA estáticas





Polifónicas

Envía POLI28 (espacio) y el código del tono al 7372

Ej.: POLI28 85539

TOP Videojuegos

83745	Final Fantasy 6
83765	Ghouls and goblins
83731	Metal Gear Solid 2
83738	Metal Gear Solid
83754	Kingdom Hearts
83776	Final Fantasy
83733	Resident Evil 2

TOP Manga

84310	Jenova
84289	Zankoku na tenshi...
84290	To Zanarkand
84330	1/3 no Junjou na...
84320	Aeris
84329	Mazinger Z

MANGA

84332	Rythm emotion
84331	intro
84329	Mazinger Z
84328	X2
84327	Battle
84326	Boss
84325	Tifa
84324	Battle
84322	Itooshi hito no tame ni
84321	Tokimeki no doukasen
84320	Aeris
84319	Attack team
84318	Fiddle of chocobo
84317	This is your story
84316	Suteki da ne
84315	Memories
84314	Waltz for the moon
84313	Great warrior
84312	Intro
84311	Cid
84309	Opening
84308	Silence before the storm
84307	The airship Hildagaldy
84306	Sakura battle
84305	Omoide ga ippai
84304	Partynight Komm susser
84340	Moonlight Densetsu
84339	I am a pioneer
84338	Otome no policy
84337	Sobakasu
84336	Platinum
84335	Opening
84334	Toki ni ai wap
84333	Duvet
84303	Jajauma ni sasenaide
84302	Egao no mirai hep
84301	Black mage village
84300	Electric de Chocobo
84299	Laputa
84298	Smile for you
84297	Opening theme
84296	Just communication
84295	Hikari
84294	Odeka ke cochobo
84293	Opening
84292	Opening version
84291	Tobira o akete
84288	The republic of Bastok
84287	Ryoga
84286	Melodies of life
84285	Opening
84284	Misato
84283	Tidus theme
84282	The gold saucer
84281	Keep on
84280	Eternity
84279	I wish
84278	Head cha la
84277	Attack on dollet
84276	Catch you catch me
84275	Hey digimon
84274	Millenium fair
84273	100 mph

VIDEOJUEGOS

83774	Final Fantasy 2
83769	Final Fantasy 1
83768	Final Fantasy 2
83767	Final Fantasy 4
83766	Final Fantasy 3
83764	Headhunter
83763	Monty on the run
83762	Pac Man
83761	Pac Land
83760	Space Harrier
83759	Space Harrier
83758	Puzzle Bobble
83757	Sonic The Hedgehog
83756	Sonic The Hedgehog
83755	Sonic The Hedgehog
83753	Tetris
83752	Tetris
83750	Super Mario Brothers
83749	Final Fantasy 2
83748	Final Fight
83747	Dr Mario
83746	Dr Mario
83744	Bubble Bobble
83743	Doom
83742	Donkey Kong Country 2
83741	Donkey Kong Country
83740	Die Hard Trilogy
83739	Final Fantasy
83737	Dragon Ball Z
83736	Doom
83735	Dark Stalkers 3
83734	Golden eye
83732	Mortal Kombat
83730	Gauntlet
83729	Bust a move 3000
83728	Crono Trigger
83727	Commando
83726	F-Zerox
83725	Space Harrier
83724	Spy Hunter
83723	Spy vs. Spy
83722	Street Surfer
83721	Super Monkey Ball
83720	Super Mario Brothers 3
83719	Super Mario World
83718	Ultima-Exodus
83717	Uridium
83716	Tomb Raider 3
83715	Syphoon Filter
83714	Street Fighter
83713	Sim City
83711	Super Mario 1
83712	Super Mario 2
83709	Tomb Raider
83708	Resident Evil
83707	Gran Turismot
83706	Worms
83705	Zelda
83704	Zorro
83703	Duke Nukem
83702	Fairlight
83701	Druid
83700	Crash Bandicoot Warped
83699	Crash team racing
83698	Boulder dash
83697	1942
83696	Airwolf
83695	Alone in the dar
83694	Altered beast
83693	Bombjack
83692	Paperboy
83691	Rodland
83690	Pengo
83689	Moon Patrol

Movilconsola

Envía CONSOLA33 (espacio) y el código del juego al 7372. Ej.: CONSOLA33 3035

Minivideos

Envía XCLIP38 (espacio) y el código del video al 7372

Ej.: XCLIP38 14058

14058	14062	14066
14059	14063	14067
14060	14064	14068
14061	14065	14069

Temas

Envía TEMA41 (espacio) y el código del tema al 7372

Ej.: TEMA41 MANGA

- choppers
- tuneados
- dragones
- bebes
- calaveras
- monos
- orcas
- surfistas
- rastas

803 = Precio máx/min. 1,09 €/min red fija. 1,51 €/min red móvil. IVA incluido. Media Access Addo. Correos 24014 -C.P. 28080 Madrid. Mayores de 18 años. PRECIO SMS 1,50 € + IVA. SERVICIOS: MINIVIDEOS (SSMS), POLIFÓNICAS (SSMS), IMÁGENES ESTÁTICAS (SSMS), IMÁGENES ANIMADAS (SSMS), MVILCONSOLA (SSMS), TEMAS (7372-4SMS), CHAT 7372, válido para todos los móviles y todas las compañías. Consultar compatibilidades en www.tu-logo.com al utilizar nuestro servicio queda registrado en una base de datos que ha sido debidamente notificada a la Agencia de Protección de Datos e inscrito en el Registro General de Protección de Datos con el código 2060947601 y podrá ser utilizado para el envío gratuito de información y promociones. Si no deseas recibir dichos sms envía un e-mail con tu número de móvil a servicobajas48@gfsoft.com.

minami

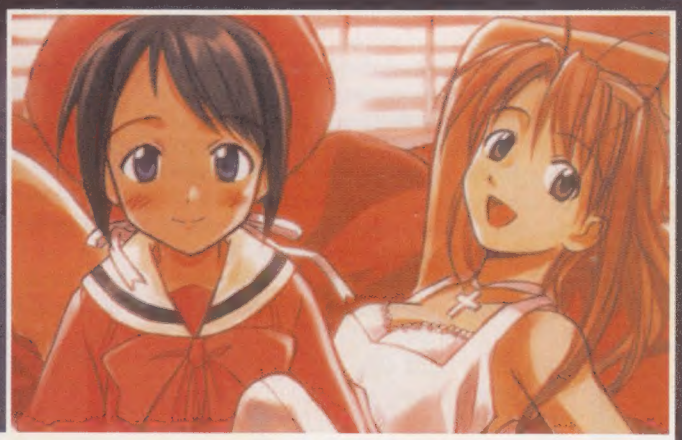
Llámame

803405948

Sumario Minami 85

Editorial	.03
Sumario	.05
Noticias	.06
Eventos	.14

Shirley	16.
La princesa Ai	18.
Peach Girl	19.
Chica Secreta	20.
Vassalord	21.
GTO	22.
Trigun	24.
Transformers	26.
Heidi	28.
Bubblegum Crash	30.
Maria-Sama Ga Miteru	34.



60 De los festivales al DVD

BAFF'07	56
J-Pop	60
· M-Flo	
· Concurso	
Café Lumière	62
TopCine	64
Videojuegos	66
La Opinión	71
Dentro del Espejo	72
Nos pasamos por la piedra...	74
· Ken Akamatsu	
Correo	77
Suscripción	81
Instrucciones del CD	82

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

Allá vamos con el repaso mensual a la actualidad del mundillo del manganime. Empezamos contándoos los lanzamientos más inminentes de las distintas editoriales nacionales.

PLANETA DE AGOSTINI

Lanzamientos para junio:
Bola de drac: Edició definitiva Nº 33, 34
Dragon Ball: Ultimate Edition Nº 33, 34
Peach Girl Nº 03
Nana Nº 13
Detective Conan: Especial Nº 07
Detective Conan Vol. 2 Nº 57

Avance de lanzamientos manga para el segundo semestre:
Este 2007 se cumplen 25 años desde que Planeta comenzara a publicar cómics (y 15 desde que empezara a publicar manga). También hace once desde que lanzó el primer volumen de **Bastard!**, pero por fin estará disponible la nueva entrega de la saga de *Dark Schneider*. El número 24 saldrá el próximo mes de julio. **Gunnm Last Order**, secuela de otra de las primeras apuestas de Planeta, también continuará este año; el número 15, correspondiente al noveno volumen japonés, saldrá en noviembre. Por su parte, el número 57 de **Detective Conan vol. II** se edita este mes, pero habrá que esperar hasta noviembre para disfrutar de la siguiente entrega. Los números 40 y 41 de **One Piece** verán la luz en julio y noviembre, respectivamente. Igualmente, **Nana** ha alcanzado a la edición original, por lo que a partir del número 16 no podemos asegurar una periodicidad regular.

Pero mientras algunas sagas continúan, también nos abandona uno de los mejores mangas, **20th Century Boys**, de *Naoki Urasawa*. En octubre se pondrá a la venta el último volumen de la serie, que constará de 256 páginas y promete un final digno del autor de **Monster**. No obstante, *Urasawa* ya está trabajando en una secuela...

En cuanto a nuevos títulos por los que la editorial ha apostado, podemos citar en primer lugar **¡Toto! The wonderful adventure**, que llegará en septiembre. Se trata de una obra llena de aventuras y buen humor, que en cinco volúmenes nos cuenta la historia de un joven huérfano que abandona su pueblecito con la esperanza de ver mundo y que acaba cumpliendo con creces su deseo.

Para el Salón del Manga se presentarán dos de los títulos más solicitados: **Bobobo Bobobo Bo**, de *Yoshio Sawai*. Ya no habrá excusas para no disfrutar con las excentricidades de *Bobobo* y sus amigos, ni siquiera el precio, ya que podréis conseguirla por tan sólo 5,50 €. Otro título que verá la luz en el Salón es un manga publicado en la misma revista que **Bobobo**, la famosa Shonen Jump y cuya serie de televisión está emitiéndose con gran éxito en el país nipón. Se trata de **Tutor Hitman Reborn**, de *Akira Amano*. El protagonista es un joven que, de la noche a la mañana, descubre que es el heredero de una famosa familia mafiosa italiana. Pero para ser un digno Capo de la familia *Vongola*, el joven *Tsuna* deberá entrenarse, así que *Vongola IX*, su pariente y actual dirigente de la Familia, le envía un tutor, alguien de confianza, un mafioso de los pies a la cabeza que le enseñe los entresijos del oficio... La edición tendrá la misma calidad y el mismo precio que **Bobobo**: ¡tan sólo 5,50 €!

Y en diciembre, podremos disfrutar de **Neuro, el detective espiritual**, protagonizado por un demonio que se alimenta de misterios, pero que cuando ya ha devorado todos los de su mundo, viene al nuestro para poder seguir alimentándose. También, 5,50 €.

Pasando al manga para chicas, también hay novedades. **Adult Time**, de *Komomo Yamada*, es una historia de amor que no tiene en cuenta la edad de sus protagonistas. Y es que cuando llega el amor, todo lo demás no debería contar... aunque en la vida real eso no suela ser cierto. **El autobús del amor**, de *Maki Usami*, es otra de las novedades orientadas al público femenino y a todo aquel que disfrute de las historias de amor que esconden algo más que un mero relato de amor adolescente en un autobús escolar.

La estrella, en lo que a "shojo" se refiere, será la edición especial de **Marmalade Boy**, obra que despertó pasiones en su primera edición en nuestro país. Seis volúmenes, con un tamaño más grande que el habitual, páginas a color, entrevistas a la autora y un montón de extras, por tan sólo 9,95 €.

En cuanto a la Biblioteca Pachinco, en noviembre sale el primero de los dos volúmenes de **Hechiceras**, obra de *Daisuke Igarashi* en la que descubrimos que, sin saberlo, convivimos con mujeres con poderes especiales.

¿Y qué pasa con **Pluto**? Debido a retrasos con las aprobaciones, los chicos de Planeta no han logrado editar aún el primer volumen de este título de *Naoki Urasawa*. Ahora que el tema parece que empieza a desbloquearse, confían en poder ofrecérnoslo en los próximos meses.

La popularidad del manga es tal entre el público más joven que incluso las grandes estrellas de la música se apuntan al fenómeno. En noviembre se pondrá a la venta el primer volumen de **Pide 5 deseos**, de *Joshua Dysart* y *Camilla D"Errico*, en el que *Hana*, la protagonista, se mete en un lío tremendo cuando le ofrecen la oportunidad de conseguir lo que quiere. Pero muchas veces, ni nosotros mismos sabemos qué deseamos en realidad, y *Hana* recibirá ayuda de su ídolo, la cantante canadiense *Avril Lavigne*.

Pero no sólo hay manga occidental en Estados Unidos; de Alemania nos llega **Yo misma**, de *Nina Werner*, es la historia de una joven japonesa que vuelve a Japón tras una ausencia de tres años. Y descubre que, de los 13 a los 16, las cosas cambian mucho... También destaca el trabajo de *Judith Park*, joven autora con mucho talento que debutará en noviembre en nuestro país con **YSquare**, la historia de cómo cuando la persona adecuada entra en nuestra vida, perdemos de vista todo lo demás. Y atentos, porque pronto podremos disfrutar de **Distopía**, otro emocionante trabajo de *Judith Park*.

En el Salón del Manga se presentarán también tres títulos manwha: **Cynical Orange**, de *Yun Ji Un*, es la historia de una chica increíblemente hermosa que oculta su verdadera personalidad, cínica y algo rebelde, bajo una fachada de dulzura para que *Jung-Yun*, el chico que le gusta, se fije en ella; en **Las mil y una noches**, de *Han SeungHee* y *Jeon JinSeok*, en el que se revisa este clásico de la literatura árabe, la bella *Scherezade* se mantiene con vida gracias a los bellos cuentos que le relata al Sultán; y siempre consigue dejar la historia en lo más interesante justo al amanecer, para que el Sultán, deseoso de saber cómo continúa la historia, la deje vivir un día más. Por último, **Banya**, de *Kim Young-Oh*, es un "shonen" que destaca por su excelente grafismo y por una historia que nos lleva a un mundo lleno de peligros e incertidumbres, en que los mensajeros arriesgan su vida con tal de que las misivas lleguen a su destino.

NORMA EDITORIAL

Lanzamientos para finales de junio:

TSUBASA, EL SECRETO DE LAS ALAS 1 (de 6)
De *Natsuki Takaya*. Publicación bimestral. 196 pág. 7,50 €. *Natsuki Takaya*, la creadora de la inolvidable **FRUITS BASKET**, presenta ahora una historia de amor y aventuras, llena de humor y acción, que hará las delicias de todos sus seguidores. En el siglo XXII, las guerras han arrasado la Tierra, hasta convertirla en un lugar inhóspito donde unos pocos controlan el poder mientras el resto vive en la miseria. La única esperanza es hallar la mítica Tsubasa, un misterioso objeto que puede hacer realidad cualquier deseo. En ese desolador escenario, *Kotobuki*, una joven ladrona que roba para poder sobrevivir, decide dejar atrás su pasado y tratar de ganarse la vida trabajando, aunque eso la ponga en el punto de mira de *Raymon*, un soldado que la perseguirá hasta el fin del mundo.

MUSHI-SHI 2
De *Yuki Urushibara*. Bimestral. 228 páginas. 7,50 €. ¡El manga que ha inspirado la película de Otomo! La mezcla de mitología, terror y aventura en **MUSHI-SHI** ha hecho de esta serie un referente del cómic adulto actual, que *Katsuhiro Otomo* ha adaptado a la pantalla grande. Se esconden en la oscuridad y vuelven locos a los hombres. Pueden causar la ruina de un pueblo, o destruir las vidas más felices. Sólo *Ginko*, el maestro de insectos, cuenta con los medios para hacerles frente, métodos creados por sus antepasados.

ROZEN MAIDEN 2
De *Peach-Pit*. Bimestral. 192 páginas. 8,00 €. La nueva serie de gothic dolls que ha arrasado en Japón. La vida del solitario Jun cambia de la noche a la mañana cuando una *Rozen Maiden*, una legendaria "muñeca viva", le toma como sirviente. Pero *Shinku* esconde mucho más de lo que parece: nuevas Rozen Maiden entran en escena, y el ambiente de rivalidad entre ellas se va caldeando.

KANJI DE MANGA 2
De *Glenn Kardy* y *Chihiro Hattori*. 112 páginas. 6,00 €. Los kanji japoneses, los caracteres de escritura adaptados del chino, fueron en su origen dibujos que representaban imágenes de la vida real. Los cómics y dibujos animados japoneses nos aportan imágenes con las que es más fácil aprender. KANJI DE MANGA utiliza imágenes de manga de hoy en día para facilitar y hacer más sencillo el proceso de aprendizaje para "otakus" de todas las edades.

TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE 15
PRIEST 6
FULLMETAL ALCHEMIST 5 (pasa a ser mensual)
KERORO 5
AZUL, AI YORI AOSHI,16
FRUITS BASKET 17
TSUBASA RESERVOIR CHRONICLE 5, 6 (reedición)
FRUITS BASKET 1 (reedición)

Y terminamos nuestra mención a Norma anunciándoos que tienen previsto lanzar **RG Veda** (de *CLAMP*) y **La Leyenda de la Madre Sarah** (de *Katsuhiro Otomo* y *Takumi Nagayasu*) en sendas nuevas ediciones que empezarán a publicarse con ocasión del Salón del Manga de Barcelona.

EDICIONES GLÉNAT

Lanzamientos para finales de junio:
CRIMSON HERO 1
De *Mitsuba Takanashi*. *Nobara*, una chica que adora el balonvolea y tiene aspecto de chico, es la heredera de un famosísimo restaurante tradicional. Pese a la oposición de sus padres, ingresa en un instituto famoso por su club de voleibol, pero... ¿¡El equipo de femenino ha sido disuelto!? *Nobara* se marcha de casa huyendo de la disciplina que quieren imponerle. ¿¡Qué futuro le depara su nueva vida en libertad!? 192 páginas. 7,50 €.

HAYATE, MAYORDOMO DE COMBATE 2
De *Kenjirô Hata*. *Hayate Ayasaki* ha empezado una nueva vida como mayordomo de la familia *Sanzenin*. ¡¡Pero sus obligaciones no resultan nada fáciles!! Proteger a una rica heredera, luchar contra robots, enfrentarse a la yakuza, inventarse gags... Desde luego, los ricos son de otra especie... 7,50 €. 192 páginas.

GRAVITATION REMIX 4
SHAMAN KING 21
NARUTO 29
BLEACH 13
INUYASHA 46
DEATH NOTE 9
ASTROBOY 19
LA SAGA DE CAIN 5: GOD CHILD 4
THE PRINCE OF TENNIS 8
CAPITÁN TSUBASA, 37
SAMURAI DEEPER KYO 37
TRIGUN MAXIMUM, 12

EDITORIAL IVREA

Lanzamientos para el 1 de junio:
FRAME SABER 3 (¡ÚLTIMO TOMO!)
KOI KOI SEVEN 5

Lanzamientos para el 8 de junio:
EL MISTERIOSO LOKI RAGNAROK 1
Loki, el dios del engaño, no se ha estado portando del todo bien últimamente así que *Odín* -el jefazo- ha decidido desterrarlo del mundo de los dioses y enviarlo a la Tierra convertido en niño (toma putada). En la Tierra, *Loki* tendrá que buscarse la vida montando una agencia de detectives, ayudado por su fiel sirviente *Yamino* y por la vivaracha terrestre *Mayura*.
Esta nueva etapa de *Loki*, por más que varíe ligeramente su nombre, es una continuación directa de la serie anterior. De *Sakura Kinoshita*. Serie de cinco tomos. 8 €.

BATTLE CLUB 4
¡¡AMASANDO!! JA-PAN 13
¡MIRMO! 4
WILD SCHOOL 3

Lanzamientos para el 22 de junio:
MOON BOY 1
Al margen de que sus ojos se ponen rojos cuando asoma la luna, *Myung-Ee* es la típica chica de 5º grado, muy traviesa. Pero al conocer a su compañero de clase, *Yu-Da Lee*, ambos des-

NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del Manga y Anime.

cubren que en realidad son "conejos terrestres", ¡y acaban perseguidos por la "tribu de lobos" de la luna!
Cinco años después, *Myung-Ee* y *Yu-da Lee* se reúnen nuevamente en un nuevo instituto, pero, misteriosamente, él no recuerda nada de ella ni de su pasado... Basada en la famosa leyenda asiática que relaciona a los conejos con la luna, **Moon Boy** es un sunjeong (así se denomina al shojo coreano) de la autora *Lee Young You*, que continúa publicándose en Corea desde 1998.

MÄR 13
EREMENTAR GERAD 12
CHICA SECRETA 4
DANGU 3
BLOODRAIN 7

Lanzamientos para el 29 de junio:
BAL JAK 1
Una serie sobre luchas de bandas con mucho humor acido. Comienza con la llegada de *Jo Pae* al hospital, tras autoinflingirse un tremendo golpe en la cabeza durante la ceremonia de entrega de diplomas. Después de recibir el alta, este chico fuerte, pero muy cabeza dura, vuelve a las andadas y se dedica a lo que más le mola: meterse en peleas, aunque suele recibir más golpes de los que da. Tras humillar al jefe de una banda se encuentra con un chico de tendencias filosóficas que lo hace flipar... y lo vuelve a mandar al hospital. De *Young-ho Kim* y *Sang-young Jeon*. Serie de doce tomos.

CAFÉ OCCULT 1
Para no mojarse con la lluvia, *Seo-Lin* entra en un pequeño café llamado *Cafe Occult*. Poco después de irse la atropella un auto y la secuestra un enigmático hombre, pero un joven la rescata y la lleva de vuelta al café. Allí sus temores se confirman: en realidad murió cuando la atropellaron y ahora es un espíritu. El dueño de *Café Occult* y el chico errante están misteriosamente a medio camino entre el mundo de los vivos y el de los espíritus, y gracias a esto saben que el alma de *Seo-Lin* se convirtió en algo muy codiciado, aunque desconocen el por qué. Por suerte, el chico está allí para protegerla. De *Noh-eun Ahn* y *Orebakgeum*. Serie de seis tomos.

METAL HEART 2
Conozcan a *Min Woo*. Un estudiante de 18 años, normal... excepto porque es un otaku con todas las letras. Como tal, se pasa la vida coleccionando juguetes, gana todos los premios en los concursos de cosplay y es dos veces campeón del juego de lucha Metal Heart.
Desafortunadamente para él, su vida social está condenada a que las chicas lo rechacen, por miedo a que eso sea contagioso. Pero después de un accidente mientras *Min Woo* estaba probando el Metal Heart 2, el personaje principal del juego, *Min Sia*, se materializa frente a sus ojos en un festival de cosplay. Y ahora, *Min Woo* se siente como en un juego de citasrománticas, tratando de ganarse el corazón de *Min Sia*, siempre que los de la compañía del Metal Heart 2 no se cabreen. Ah, y justo acaba de aparecer una chica llamada *Nuri*, que dice ser la amiga de la infancia de *Min Woo*... Esta comedia romántica, obra de *Yoon Jae Ho*, lleva ocho tomos en Corea y continúa publicándose. 8 €.

BATTLE CLUB 5

PANINI COMICS
La única novedad manga para finales de junio es la tercera entrega de **Baby my love**, de *Yôko Maki*.

EDICIONES B
A finales de junio, Ediciones B pone a la venta el segundo volumen de **La princesa Ai**, un "shojo" creado por *Misaho Kujiradou*, *Courtney Love* y *D.J. Milky*. *Ai* es una estrella de rock'n'roll que brilla con luz propia; pero la princesa alada de otro mundo va a aprender que la fama siempre tiene un precio.
Debatiéndose entre su amor por *Kent* y la seguridad de su amado, *Ai* se ve obligada a luchar contra varios enemigos: los asesinos de su tierra natal, los conspiradores de su compañía discográfica, los manifestantes de las calles y hasta contra sus propias emociones, mientras continúa buscando la cura para todos los males del reino de *Ai*.

También sale la segunda entrega de **Piel de melocotón**, de *Lindsay Cibos* y *Jared Hodges*. Llega el día del encuentro, y *Amanda* enseña por fin a *Melocotón*. Toda la clase queda encantada con la hurona. Por fin *Amanda* empieza a caer bien. Pero, ¿seguirá siendo así cuando la popularísima *Kim* se haga también con un hurón? ¡*Amanda* tendrá que hacerse notar de alguna forma! Mientras tanto, *Melocotón* encuentra un hurón incluso más presumido que ella, el petulante y egocéntrico *Pavaratty*. Su despiadada crudeza hace que *Melocotón* se dé cuenta de que si es una princesa, ha de tener un reino.

ICED LANDS
EL JURADO 13
La vida de *Jeremy Rosen* no puede ir a peor. *Dawn*, su novia, lo abandona, su amigo y rival *Jake* está actuando de una forma muy extraña y su trabajo no va mucho mejor. Es al mirar el correo electrónico que se da cuenta que ha recibido un mensaje muy raro: una citación para formar parte de un jurado, concretamente para ser el jurado número 13. Un tomo lleno de misterio y de intrigas, que podrán a prueba la cordura de *Jeremy*... El primer tomo saldrá a mediados de junio. De *D. J. Milky* y *Makoto Nakatsuka*.

ARK ANGELS
Desde un pequeño lago a las afueras de la ciudad, tres jóvenes hermanas emergen: *Shem*, *Hamu* y *Japheth*. Estas tres hermanas que proceden de otro mundo, y tienen poderes mágicos que utilizarán para evitar que muchos de los animales de la tierra se extingan. No obstante, hay algo siniestro que intentará evitarlo... Además de intentar salvar el mundo, estas tres mágicas hermanas tienen que convivir como adolescentes humanas: van al colegio, salen con los amigos y por supuesto, ¡se enamoran! *San-Sun Park*, creador de **Tarot Café**, es el creador de esta inolvidable historia fantástica. Aún no hay fecha decidida para la publicación de esta obra.

Por su parte, el tomo **Dragon Tiger Gate, la película** saldrá finalmente el 29 de junio.

Asimismo, la editorial informa de que **Tigre y Dragón: Héroes orientales** pasará a publicarse de forma bimestral a partir de la décima entrega, al menos hasta que solucionen los problemas que están teniendo con los materiales suministrados por la editorial hongkonesa.

LA CÚPULA

Novedades para junio:
Say love 1
De *Moon Seok Bae*, *Park Jae Seong*.
Parece una película: chico conoce a chica en una "quedada" de grupo. Qué bonito, a pesar de que él es un alumno de secundaria mientras que ella ya está en la universidad. Después de tres meses, el encanto de la película se rompe. ¿Estoy embarazada? ¿Qué ocurrirá con esta relación que va en contra de lo que dicta la sociedad?

La otra novedad del mes es el séptimo tomo de **Chunchu**, de *Kim Byung Jin* y *Kim Sung Jae*.

Novedades para julio:
RAGNARÖK 8 (de *Myung-Jin Lee*) y **MAJE, emperador infernal** 4 (de *Ra In-Soo* y *Kim Jae-Hwan*).

PONENT MON

Para el día 29 de junio está prevista la la séptima entrega de **Homunculus**.

EDICIONES MANGALINE

Noticias diversas por parte de esta editorial, si bien de momento no ha facilitado su próxima hornada de novedades...

La primera, que ha adquirido los derechos de **Siempre es domingo**, del maestro *Yuzo Takada* (**3x3 Ojos**) tanto para España como para Portugal y que el lanzamiento está previsto para julio. Serán dos tomos de 260 páginas, al precio de 8,95 € cada uno.

Por otro lado, la editorial informa de que fue tal el éxito de los cofres **GTO** (ediciones de lujo y normal) y **YUGO** que se agotaron en librerías al poco de salir a la venta. De manera que quienes deseen hacerse con ellas podrán recurrir a los centros comerciales Alcampo, con los cuales la editorial ha llegado a un acuerdo para la comercialización de sus productos.

MEDEA EDICIONES

Los lanzamientos que saldrán a lo largo del mes de junio (no se han anunciado lanzamientos para julio) son los siguientes:

Medea publicará las siguientes novedades para el mes de Junio:

Goong 1
De *Park So Hee*. 7,95 €. Llega por fin la historieta coreana más popular de todos los tiempos. **Goong**, galardonada en cuatro ocasiones consecutivas con el premio al mejor "Manwha" publicado en su país de origen. La vida de *Chae Gyeong Shin* transcurre tranquila. Mientras se celebra el décimo aniversario de la subida del rey al trono, en el instituto de nuestra protagonista las cosas no le van demasiado bien las cosas, dado que no es muy buena estudiante y además se comporta siempre de una manera infantil y delirante. Se cruza en su vida un apuesto muchacho que es el "hijo" del rey de Corea, *Shin Lee*, también conocido como el *Seja* (título que ostenta el heredero de la corona). Tras un encuentro fortuito en los corredores del instituto, la cosa no acaba muy bien entre ambos, y nuestra querida *Chae Gyeong* llegará a odiar con toda su alma al *seja*. Tras oír una conversación embarazosa del *Seja*, *Chae Gyeong* deberá esconderse para que *Shin* no llegue a darse cuenta que estaba espiando su conversación. Finalmente, este se percata e intimida a *Chae* para que no lo cuente nada a nadie. Por si esto fuera poco, llega a la escuela *Yul Lee*, primo del *Seja*, que, además de parecer mejor persona, de algún modo, parece interesado en *Chae*.

Legend 1
De *Kara* y *Woo Soo-Jung*. 7.95€. *Eun-Gyo Sung* es una habitual de meterse en problemas. Tiene unas notas desastrosas, se duerme en clase y se pelea con los demás. Después de ser amonestada por una de estas peleas, se escapa de casa. Después de caerse a las vías del metro, un muchacho misterioso la salva y ella, inmediatamente, se enamora localmente de él. Después descubre que la hermana del chico está desaparecida, y hará lo posible por ayudarle en su búsqueda. Pero pronto se verá transportada al pasado, y se verá a sí misma prisionera del sacerdote *Ho-Dong*. Además, parece que el Dios del Lago solicita un sacrificio humano, y *Eun-Gyo* y su nueva compañera, *No-Ah*, han sido las elegidas...

Haruto 12
Será el último número que se publicará de esta serie, dados los problemas legales con la editorial japonesa Shueisha, propietaria de los derechos de la obra que parodia (**Naruto**).

Death Laugh 2
De igual manera, éste será la última entrega que se publique de esta parodia de **Death Note**.

Asimismo, informa la editorial de que es posible que de forma inminente vea la luz **Japonés con Yumiko 3**.
Además Medea anuncia la preparación del lanzamiento de **3x1** en portugués.

RBA

Nos acaban de llegar noticias de que en determinadas ciudades, la editoria RBA ha puesto a la venta la primera entrega de un coleccionable de mangas de **Mazinger Z**. Aunque de momento no hemos conseguido información oficial y la editorial no menciona esta colección en su página web (no sería el primer coleccionable "fantasma" que apenas sale en alguna ciudad y sólo llega a las primeras entregas...), parece ser que tienen intención de distribuir un total de dieciocho volúmenes, a saber:

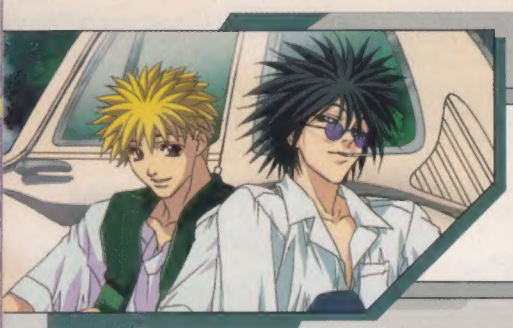
Z MAZINGER
Cinco entregas. Serie bastante reciente (1998), que plantea una nueva historia sobre el origen del inolvidable robot.

MAZINGER Z
Otros cinco tomos. La serie original de 1972.

GRAN MAZINGER
Cuatro volúmenes. Secuela de la anterior y también llevada a la animación en los años 70.

UFO ROBOT GRENDIZER
Cuatro volúmenes. Nueva serie inspirada en el Mazinger original. Creada en 1975, su versión animada (también de aquella década) en España la conocimos primero con el nombre de **Goldorak** (título con que se conoce a la serie en Francia) y luego, en un segundo doblaje, con el original de **Grendizer**.

Los lanzamientos serán semanales y tendrán un precio de 7,95 €, si bien la primera entrega costará sólo 4,95 €.



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

Vamos a ver ahora qué nos traen este mes las distintas editoriales videográficas.

PRIMEROS DE JUNIO

Cofre KIM KI-DUK (CAMEO – GOLEM – ALTA FILMS)
Las tres obras más recientes del director coreano *Kim Ki-Duk*: **El arco**, **Hierro 3** y **Time**. 29,95 €.

Cartas desde Iwo Jima (WARNER)
Aclamada película de imagen real dirigida por *Clint Eastwood*. Versión original en japonés con subtítulos en español e inglés. Hace sesenta y un años, los ejércitos norteamericano y japonés se vieron las caras en Iwo Jima. Décadas después, varios cientos de cartas son desenterradas del suelo de esa inhóspita isla. Las cartas ponen cara y voz a los hombres que allí lucharon, así como al extraordinario general que los dirigió. Los soldados japoneses son enviados a Iwo Jima sabiendo que, con toda probabilidad, ya no regresarán. 18 €.

Cofre **Banderas de nuestros padres** (WARNER)
Incluye **Banderas de nuestros padres** y **Cartas desde Iwo Jima**. Dirigidas por *Clint Eastwood*. V.O.S. 30 €.

TIME (CAMEO)
Dirigida por *Ki-duk Kim*. *Seh-hee* y *Ji woo* forman una pareja muy enamorada. Llevan juntos dos años, pero, a causa del lento discurrir del tiempo, *Seh-hee* empieza a sentirse ansiosa y preocupada, temerosa de que *Ji-woo* pudiera cansarse de ella. 18 €.

MEDIADOS DE JUNIO

.HACK//SIGN, volumen 6 (SO GOOD ENTERTAINMENT)
Full Metal Alchemist, volumen 5 (PANINI)
Naruto, volumen 3 (PANINI)
Doce reinos, volúmenes 6 y 7 (SUEVIA)
Magical Doremi, volúmenes 3 y 4

El 15 de junio, además, se estrena Takeshi's en nuestros cines, una nueva película de *Takeshi Kitano* (**Zatoichi**, **Hanabi**) distribuida por Vértigo Films. *Beat Takeshi* vive la ajetreada, y a veces surrealista, vida de una celebridad del mundo del espectáculo. Pero su doble, *Kitano*, un cajero de un supermercado, es todavía un desconocido actor esperando su gran oportunidad. Tras cruzar sus pasos con *Beat Takeshi* en una serie de frustrantes audiciones, *Kitano* parece caer misteriosamente en un estado de fantasía en el que sobresalen aspectos de la vida real de *Beat* y de su violenta personalidad en la pantalla.

Más títulos cuya distribución ha confirmado Vértigo (aunque aún sin fecha) son los siguientes:

MY BLUEBERRY NIGHTS. La primera película dirigida por *Wong Kar Wai* (**Deseando Amar**, **2046**) en EEUU fue la encargada de inaugurar el 60 aniversario del Festival de Cannes el pasado 16 de mayo. Supone el debut en la interpretación de la cantante *Norah Jones*, excepcionalmente acompañada por un reparto de primer nivel con *Jude Law*, *Nathalie Portman* o *Rachel Weisz*. El aclamado director chino ha optado en cuatro ocasiones a la Palma de Oro y fue premiado por este festival como Mejor director en 1997

EL BOSQUE DE LUTO. De *Naomi Kawase*, quien aborda cómo reconciliarse con la vida tras la pérdida de un ser querido en esta película que ha recibido una de las ovaciones más cerradas en Cannes este año hasta el punto de hacerse con el segundo galardón más importante del certamen, el Gran Premio del Jurado. Se trata de la tercera participación en Cannes de la realizadora japonesa, que ya ganó la Cámara de Oro en 1997 con su ópera prima **Moe no suzaku**.

FINALES DE JUNIO

Hi no tori 2772: El niño del espacio [Space Firebird] (DIVISA)
La tierra ha sido unificada bajo la supervisión de la elite de los Mayores. La natalidad está controlada y los niños nacen de probetas, son criados y educados por robots para ajustarse a los trabajos para los que han sido concebidos. Uno de ellos es Godoh criado por la robot Olga, cuyo destino es convertirse en piloto de combate. Godoh deberá adquirir las más avanzadas técnicas de luchar para poder viajar a los confines del espacio y así explorarlo y defender la Tierra de sus enemigos.
Doblajes español y japonés. Subtítulos en español y portugués. 11,95 €.

Lupin III: El oro de Babilonia (DIVISA)
Lupin III, nieto del ladrón de guante blanco más famoso del mundo y seguidor de los pasos de su abuelo, vuelve al ataque en esta trepidante y divertida aventura. Audio español y japonés. Subtítulos en español y portugués. 11,95 €.

Monster, volumen 2 (JONU)
Cuatro discos. El terrible Bebé y su grupo ultraderechista tiene la intención de quemar el Barrio Turco y, de esta forma, darle la bienvenida al terrorífico Johan, convencidos de que es el sucedor de Hitler. Tenma, obsesionado por encontrar al monstruo al que le devolvió la vida, viaja a Frankfurt con la intención de evitar la catástrofe. Pero nadie es consciente de cuáles son los verdaderos planes de Johan. 44,95 €.

Peach Girl, volumen 2 (JONU)
Tres discos. *Momo*: la típica estudiante de instituto con complejo de ser muy morena. *Toji*: el objeto del amor incondicional de *Momo* desde la escuela primaria. *Kairi*: el chico más popular del curso; está interesado en *Momo*. *Sae*: de piel clara y hermosa; su personalidad es completamente opuesta a la de *Momo*; a pesar de su hermosura, es una chica infernal... 34,95 €.

Samurai Deeper Kyo – coleccionistas (JONU)
Cinco discos. De los creadores de **Get Backers** (Studio Deen) llega uno de los animes más espectaculares de los últimos tiempos: Año 1.600; en plena batalla de Sekigahara, se enfrentan los dos guerreros más poderosos de la época: el diestro Kyoshiro Miau y el sangriento Kyo, Ojos de Ogro. En plena batalla, un meteorito cae en la zona. Cuatro años más tarde, Kyoshiro trabaja como farmacéutico errante. Perseguido por todo tipo de cazarrecompensas, el patoso Kyoshiro acaba siendo capturado por la bella Yuya Shina, quien descubre que en el interior de Miau vive ahora el terrible Kyo. 69,96 €.

Bateadores (Touch): Crossroad (JONU)
Consciente de que toda su técnica es herencia de su difunto hermano *Kazuya*, *Tatsuya* decide viajar a Estados Unidos y así encontrar su propio camino como jugador de béisbol en un equipo de poca monta. Por su parte, *Minami* sigue en Japón, donde consigue un trabajo como ayudante de fotografía. Los sucesivos éxitos de ambos enfrían y distancian su relación... La quinta y última película de la saga. Incluye un CD musical de regalo. 20 €.

Campeones, Oliver y Benji, volumen 8 (SELECTA)
Dragon Ball Z, volumen 12 (SELECTA)
Inu Yasha, volumen 12 (SELECTA)
La Visión de Escaflowne, volumen 5 (SELECTA)
Nuevas Tortugas Ninja - segunda temporada, volumen 4 (SELECTA)
Transformers (Serie original), volumen 2 (SELECTA)

Dangaioh - Serie completa (SELECTA)
Bastantes años después de su lanzamiento en VHS, Selecta nos trae de vuelta esta miniserie de tres OVAs. El profesor Tarsan reúne a cuatro luchadores con poderes psíquicos: Mia Alice, Rol Kran, Lambda Nom y Pai Thunder, que han perdido todos sus recuerdos. Tan sólo el poder de los

cuatro combatientes psíquicos pueden formar el Dangaioh, la máquina de combate más poderosa del universo. 14,99 €.

Ghost in the Shell – SAC 1 (SELECTA)
Episodios 1 a 10. 19,99 €.

Heroes. Shed no Tears (SELECTA)
Dirigida por *John Woo*. El gobierno tailandés contrata a un grupo de mercenarios chinos para capturar a unos poderosos capos de las drogas pertenecientes al Triángulo Dorado. 14,99 €.

Iczer 3 - Serie completa (SELECTA)
Nagisa es una típica estudiante de instituto en una Tierra invadida por los monstruos alienígenas. Iczer 3 es el miembro más joven de una raza de pilotos guerreras que juraron proteger a la humanidad. Juntas, se convertirán en un equipo de combate de estilo punk con increíbles capacidades. 14,99 €.

Kenshin: el guerrero samurai, volumen 1 (SELECTA)
17,99 €. Episodios 1 a 10.

La Visión de Escaflowne – Cofre X aniversario (SELECTA)
Serie completa. 49,95 €.

Millennium Actress - Edición Integral (SELECTA)
Nueva edición de la aclamada película dirigida por *Satoshi Kon*. 24,99 €.

Postman Fights Back – El contraataque (SELECTA)
De *Ronny Yu*. Un ladrón contrata un equipo completo para transportar cuatro cajas valiosísimas a través de un codiciado puerto de montaña que los señores de la guerra vigilan constantemente. 14,99 €.

Shaw Brothers: Dirty Ho (SELECTA)
Dirigida por Chia-Liang Liu. Ho Ching es un pícaro que recibe las constantes burlas del adinerado Wang Chin Chen, quien en realidad es el Undécimo Príncipe bajo una identidad falsa. 14,99 €.

Shin-chan: los adultos contraatacan (LUK)
Todo el humor y las aventuras de Shin chan estarán disponibles el 20 de junio en un espectacular doble DVD lleno de contenidos adicionales. Los niños de Kasukabe, liderados por Shin chan, deben tomar el control de la situación porque los adultos han desaparecido. ¿Adónde habrán ido a parar? Entre los numerosos contenidos adicionales, el DVD incluye juegos interactivos, fichas de personajes, storyboards y el cortometraje especial ¡Las aventuras del Cerdito Valiente vol. 1!, en el que Shin chan comparte protagonismo con el tocino más irresponsable de todos los tiempos.

Hablando de Luk Internacional, esta casa barcelonesa ha anunciado que a finales de verano tendremos una nueva entrega de las aventuras de *Doraemon* en nuestros cines. Se trata del largometraje **Doraemon y el pequeño dinosaurio**.

JULIO
Transformers Beast Machines, volúmenes 1 y 2 (SONY)
Producción canadiense, secuela de de **Transformers Beast Wars**. Animación CGI.

Ghost in the Shell SAC 2nd GIG - Edición integral (SELECTA)

Shaw Brothers: Kung Fu, volumen 1 (DeAPlaneta)
La primera entrega de esta nueva colección incluirá los títulos **El guardaespaldas de acero**, **El luchador de Shantung** (de *Chang Cheh* y *Pao Hsueh-li*) y **La llave de Shaolin** (de *Ho Meng-hua*).

LUCHADORAS DE LEYENDA, los OVAs (JONU)
Magic Knight Rayearth, una de las series más aclamadas de CLAMP (**X**, **Chobits**) y todo un punto de referencia de la fantasía heroica. Acción, bestias increíbles, amor, humor y mucha fantasía se dan la mano en este gran anime. 24,95 €.

LAS CRÓNICAS DE HIWOU (JONU)
Vibrante y divertidísima serie producida por el prestigioso estudio Bones (**Wolf´s Rain**). Robots, acción, humor y aventuras te esperan en esta serie de 26 capítulos. Hiwou es un niño que lleva una vida plácida con sus amigos en su aldea. Un día, una misteriosa organización ataca con unos extraños robots gigantes el pueblo de Hiwou y comienza a conquistar todo el territorio de Japón. 39,95 €

YU YU HAKUSHO 2: BATALLA MORTAL EN EL MÁS ALLÁ (JONU)
La película definitiva de esta gran obra de la animación mundial. El mundo del Más Allá está en peligro. El caos se ha apoderado del reino de Koenma y éste intenta pedirle ayuda a Yusuke. Botan luchará por encontrar a su amigo, quien deberá enfrentarse a un ser maligno que ha liberado a todos los espíritus demoníacos. Es la hora definitiva en la que Yusuke y sus amigos se enfrenten en mundo de los vivos al rey de los muertos. 19,95 €.

CLAMP. CLUB DE DETECTIVES (JONU)
Una de las obras más famosas de Studio Pierrot (**Bleach**, **Naruto**). Esta divertida serie ha sido calificada como una combinación entre **Sakura, cazadora de cartas** y **Detective Conan**. Te encantará esta obra de las famosas autoras CLAMP. Incluye la versión catalana. 39,95 €.

I, MY, ME STRAWBERRY EGGS (JONU)
¿Un profesor travestido? Hibiki Amawa necesita trabajo. Si quiere librarse del acoso de su casera, Hibiki tendrá que aceptar el trabajo de profesor que le ofrecen en un instituto. Por desgracia, el instituto sólo acepta profesoras. Una de las comedias más simpáticas por última vez en DVD. Incluye la versión catalana. 29,95 €.

ALEGRE JUVENTUD. LA PELÍCULA (JONU)
La película basada en la popular serie televisiva **Hiatari Ryoko** (que en España conocimos con el título **Alegre juventud** hace bastantes años), inspirada en el manga de *Mitsuru Adachi* (**Bateadores**). *Katsuhiko* (*Roberto*) le ha prometido a *Kasumi* (*Adara*) que se casarán cuando vuelva a Japón, pero ella no lo tiene tan claro. Y es que su corazón está dividido entre dos hombres: *Katsuhiko* y *Yusaku* (*Guille*). Sin embargo, *Kasumi* no tendrá el suficiente valor para decidirse, lo que supondrá un lío tras otro cuando *Katsuhiko* vuelva de Japón para casarse con ella. Disfruta de este gran clásico de la animación. Una comedia romántica inolvidable. 19,95 €

HAND MAID MAY (JONU)
Una de las comedias más picantes y divertidas por última vez en DVD. 14,95 €

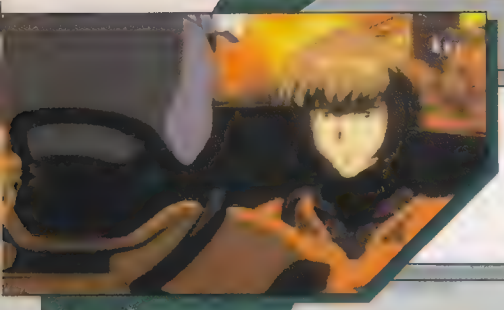
LA SANGRE DEL LEOPARDO (MANGA FILMS)
Dirigida por *Billy Chan*. Basada en la antigua novela china, **Shui Hu Chuan**, la película trata de las hazañas de *Ling Chon*, instructor de la Guardia Imperial. Este es traicionado por su compañero y el malvado oficial *Gao Qui*, que le ha tendido una trampa.

PULSE (KAIRO) (MANGA FILMS)
Dirigida por *Kiyoshi Kurosawa*. La historia de un grupo de amigos que, sin darse cuenta, abren una puerta al mundo de los espíritus. Cuando un joven piratea un sistema, éste transmite correos a todos los receptores electrónicos. Todos los estudiantes reciben e-mails que dicen que el mundo se va a acabar, y empiezan a sucumbir a las criaturas fantasmagóricas que vagan por el campus.

Terminamos anunciando que la distribuidora Aurum ha adquirido los derechos de **Mis Vecinos los Yamada**, una popular producción del Studio Ghibli dirigida por Isao Takahata, y de la superproducción **Vexille**.

Mis vecinos los Yamada fue llevada al cine por Ghibli en 1999 después de inspirarse en un manga cómico de *Hisaichi Ishii*, igualmente llevado a la televisión en forma de animación por medio de una serie que en España hemos conocido con el título de **Nono-chan**. Íntegramente coloreada y animada por ordenador (*Takahata* deseaba conseguir un efecto acuarela en contraposición del habitual efecto de los acetatos tradicionales), la película nos habla de una familia japonesa de clase obrera japonesa que, por su sencillez, supone una expresión del costumbrismo más natural y de obligado visionado.

Como decimos, Aurum también ha adquirido **Vexille: 2077 Nippon Sakoku**, una innovadora producción dirigida por *Fumihiko Sori* (productor de **Appleseed: The Beginning**) y que ni siquiera se ha estrenado aún en Japón. En esta película, nos situamos diez años después de que Japón decidiera abandonar las Naciones



NOTICIAS

Hablamos de la actualidad del manga y anime.

Unidas y mantenerse aislado. El país ha decidido bloquear sus islas por medio de un campo magnético que impide adentrarse en la nación o la salida de la misma. Esta drástica decisión fue tomada por Japón después de que las Naciones Unidas le exigiera el cese del desarrollo de la biotecnología robótica por su peligro para los seres humanos. A consecuencia de todo ello, los Estados Unidos optan por enviar a un equipo especial al mando de una mujer llamada Vexille cuya misión consiste en averiguar qué sucede en el país.

Y más licencias. Esta vez el mérito es de Jonu Media, que se ha hecho con **Honey & Clover** y con los OVAs de **3x3 Ojos**. El primero, un anime producido por los estudios J.C. Staff, es una adaptación de un manga de *Chika Umino*. *Takemoto*, un estudiante de Arte que vive en un piso de estudiantes, no sabe muy bien qué es lo que quiere de cara al futuro. Pero su vida pega un giro inesperado cuando un profesor le presenta a *Hagumi*, una chica bonita pero demasiado tímida que resulta ser pariente suya.

Y en cuanto a **3x3 Ojos**, se trata de una serie de cuatro OVAs producidos por Toei Animation a principios de los 90, si bien editaron a mediados de la década apareció una secuela, esta vez a cargo del estudio Junio. Esta adaptación animada del manga de *Takada* llegó a nuestro país en el pasado de la mano de Manga Films.

TELEVISION

Lo siguiente de los que nos hacemos eco son los destacados de programación del canal Buzz para el mes de julio:

Maratón **Gantz**: Buzz emite cada sábado y domingo a las 10:00 un minimaratón de **Gantz**, la serie creada por *Hiroya Oku*, el fantástico mangaka japonés reconocido por utilizar gran dosis de violencia explícita y mucha sangre en sus obras. Actualmente está trabajando en la "Fase 2" de **Gantz**.

Garo (estreno 6 de julio a las 17:00 horas). Canal Buzz estrena **Garo**, la última sensación del género Tokusatsu y todo un éxito en Japón. Tokusatsu es la abreviación de Tokushu Houka Satsuei, y es un género que engloba series de imagen real con súper héroes. *Saejima Kouga* es un caballero *Makai* que posee el rango más alto dentro de su orden, el de *Caballero Dorado Garo*. *Kouga* puede llamar a su armadura *Garo* a través de un portal entre los mundos cada vez que lo necesita, sin embargo, la transformación sólo dura 99,9 segundos.

Public enemy (7 de julio a las 21:29 horas). Película de imagen real dirigida por *Woo-Suk Kang*. El agente *Kang Cheol-jung*, un incorregible policía surcoreano, es investigado por asuntos internos con la sospecha de que pueda estar corrupto.

Bleach. Estreno el 12 de Julio a las 17:02 horas. Una de las series más esperadas y una absoluta revolución en Japón. **Bleach** ha sido equiparada a otros mitos del anime como **Fullmetal Alchemist** o **Naruto**, y a partir de Julio podréis disfrutar de dos capítulos a la semana de esta serie creada por *Noriyuki Abe*. *Ichigo* sería un chico de 15 años como otro cualquiera sino fuera porque desde pequeño ha sido capaz de ver a los espíritus, tocarlos e incluso hablar con ellos. A pesar de todo, *Ichigo* había vivido una vida relativamente normal en el pueblo de Karakura, donde su padre lleva la clínica del lugar, hasta que una noche una chica misteriosa llamada *Rukia* entra en su habitación.

Ranma: gran batalla en Nekonron, China. La reconocida mangaka *Rumiko Takahashi* y Buzz nos presentan la primera película de este fantástico anime lleno de aventuras, misterio y amor y que ya fue lanzada en vídeo hace bastantes años.

Ranma: devuélvenos a nuestras chicas. La segunda película para cine de **Ranma ½**, también conocida como **Nihao mi concubina**, llega a Buzz el 21 de julio a las 18:31 horas.

Luchadoras de leyenda (Magic Knight Rayearth). Las OVAs de **Magic Knight Rayearth**, un manga creado por Clamp en 1994, llegan a Buzz el 17 de julio a las 17:00 horas.

Además, a lo largo del mes emitirá pequeños reportajes sobre los eventos Otaku Expresión en cuya organización participa Buzz.

Por último, en agosto se estrenan los OVAs de **Maria sama ga miteru** (cuya serie regular ya viene emitiéndose en este canal), los episodios de **Daphne in the brilliant blue** y de **Blood+**.

En cuanto a las demás cadenas de TV, os contamos que, por ejemplo, **Pretty Cure** finalmente se estrenará en Clan TVE el próximo 28 de junio (también lo ha hecho, el día 3 de junio, **Mushiking** en esta misma cadena, como ya veníamos anunciando) o que Nickelodeon hará lo propio con **Ninja Boy Rantaro** (un divertido anime que hemos podido ver en algunas autonómicas) el próximo septiembre, programándolo de lunes a sábado a las 11:55h y a las 18:35h. También es noticia Boomerang (el segundo canal de Cartoon Network), ya que desde este mes de junio el anime **Nadja** se suma a su programación.

Otro estreno que merece la pena comentar este mes es el del anime **Capeta**, que ha llegado a Sony Entertainment Televisión (la segunda cadena –en abierto– de Veo TV) este mes de junio. *Taira Kappeita*, o *Capeta*, es un chico que perdió a su madre cuando aún era muy pequeño. Aunque se hace el duro delante de su padre, en realidad se siente solo. Un día, su padre lleva a casa algunos trastos del trabajo y finalmente construye un coche de carreras. Poco después, lo llevó a un circuito para conducir el kart. Sin embargo, *Capeta* se dio cuenta de que el cuadro estaba doblado y apenas podía ir recto. Pero gracias a su habilidad consiguió controlarlo. Además, alcanzó al kart más rápido y le pisó los talones todo el tiempo. El conductor del coche era *Minamoto Naomoi*, el campeón del Este de Japón. Viendo su habilidad, la madre de *Naomoi* aconseja a *Capeta* que se apunte a las carreras de forma profesional. Serie muy recentita del estudio Comet y compuesta por 52 episodios.

Por su parte, Jetix estrenará el próximo 16 de junio a las 15:20 horas la película **Pokémon: Lucario y el misterio de Mew**, una de las más esperadas por sus fans. Hasta la fecha, son nueve las temporadas de **Pokémon** ofrecidas por Jetix, además de programas especiales como **Planeta Pokémon**, que han conseguido una destacada audiencia entre los niños españoles. **Lucario y el Misterio de Mew** es una fantástica aventura en la que *Ash* y su inseparable *Pikachu* se ven inmersos en una aventura en la que, con la ayuda de *Lucario*, una de las estrellas del próximo videojuego de la saga (**Pokémon Perla** y **Pokémon Diamante**), estos héroes se enfrentarán a un nuevo reto del que depende su destino.

Más estrenos, como el que nos propone la segunda cadena autonómica valenciana, Punt 2, para la noche de los sábados. Hablamos de DNA2, el anime inspirado en la obra de *Katsura*. También hace poco que se ha estrenado (o mucho, cuando leáis esto), **M.A.R.** a través de Cuatro. Se emite entre semana en torno a las 7:30 de la mañana, justo delante de **Dragon Ball GT**.

Y terminamos comentando que la cadena autonómica catalana, a través del Club Super 3, estrena este mes de junio **La ley de Ueki**, ya vista en alguna otra autonómica. Se emitirá de lunes a viernes a las 7 de la tarde.

Terminamos dando cuenta con las noticias breves, eventos e internacionales.

Un año más se celebran las jornadas de Parla (Madrid). Además, en esta ocasión las II Jornadas de Manga y Anime de Parla coincidirán con la II KORRUTA (la más famosa y aclamada "quedada" oficial de los aficionados españoles a **Kimagure Orange Road**). El lugar del evento será el mismo que el del año pasado: la casa de la cultura de Parla, el Teatro Auditorio Jaume Salon, junto a la antigua biblioteca. Muy cerca de la estación de RENFE. El horario será de 10:00 a 21:00 horas ambos días, aparte de la "partida de rol en vivo" de **La Leyenda de los 5 anillos**, que tendrá lugar sobre las 10 de la noche. La entrada es gratuita y puede llegarse en tren desde Atocha (C-4), en autobús desde Plaza Elíptica (461) o en Metrosur (bajándose en Getafe Central y enlazando con la línea C-4 de Cercanías). Para más información y para apuntarse a los campeonatos: ***www.asocsensei.tk***

Otro evento que está a la vuelta de la esquina es el que ha preparado el CEO (Cercle d'Estudis Orientals) con ocasión de su décimo aniversario. Las Jornadas Culturales Asiáticas tendrán lugar entre el 29 de junio y el 1 de julio. En las jornadas encontraréis conferencias, talleres, proyecciones, demostraciones y degustaciones. Se celebrará en el centro cultural Les Corts (C/ Dolors Masferrer, 33-35) y la entrada será gratuita. Toda la información la tenéis en ***http://ceo.upc.es***.

Planeta Junior ha adquirido los derechos de licencias y merchandising de **Domo-kun**, un monstruo de color marrón con dientes afilados sumamente popular en Japón, donde fue empleado como mascota del canal BS2 de la televisión pública NHK. En el país del sol naciente, son montones los artículos de merchandising en que puede hallarse su cuya imagen, si bien también es conocido por los cortos de animación que protagoniza.

El presidente de Studio Ghibli, *Toshio Suzuki*, ha hecho público recientemente que *Isao Takahata* (director de **La tumba de las luciérnagas** e igualmente conocido por varios animes clásicos de la Nippon) está inmerso en el desarrollo de un nuevo largometraje.

Tenemos que dar este mes también una noticia triste, pues *Izumi Sakai* (de nombre real *Sachiko Kamachi*), vocalista del grupo Zard (conocido entre nosotros sobre todo por su canción "Don't you see" para **Dragon Ball GT**), ha fallecido este mes de mayo a los 40 años de edad, a causa de una contusión cerebral, si bien ya llevaba un tiempo apartada de la vida pública a causa de un cáncer cervical que parecía estar superando.

Atari ha anunciado que en agosto aparecerá en Europa un nuevo juego de rol inspirado en **Dragon Ball Z**. De tíutlo **Goku Densetsu**, estará dirigido a los usuarios de la Nintendo DS y está producido por Namco-Bandai. El juego combinará elementos de estrategia basados en cartas y de juego de rol, creando así un entorno fácil de entender pero difícil de dominar. Los jugadores deberán hacer evolucionar a sus personajes para fortalecer sus movimientos.

Y ahora una noticia preocupante, o desconcertante al menos... No, el fin del mundo no está cerca (que sepamos). El caso es que al público japonés le están volviendo loco las acrobacias de *David Bisbal*. El cantante español parece ser que está causando sensación en el país del sol naciente. Nada más llegar, multitud de aficionados japoneses lo recibieron con pancartas de bienvenida y con toda clase de muestras de cariño. El cantante ha estado ocupando las portadas de muchas revistas y triunfando en programas de radio y televisión, hasta el punto de que su tema **Oye el boom** se ha colocado en la primera posición de muchas listas niponas. Asimismo, el artista conoció personalmente a *Hiromi Go*, cantante especialmente conocido por sus adaptaciones al japonés de canciones españolas y latinas como el **Livin' la vida loca** de *Ricky Martín*. *Hiromi Go* es además el responsable de adaptar al japonés la mencionada canción de *Bisbal*.

El gobierno japonés ha creado un galardón oficial que estará encaminado a premiar las iniciativas de "manga extranjero". El ministro de Asuntos Exteriores, *Taro Aso*, se declara personalmente un gran fanático de los cómics, y hace ya tiempo desde que anunció, en un discurso en el cosmopolita y paradisíaco (para los friquis) barrio de Akihabara, la creación de este galardón. De este modo, el Gobierno, finalmente, se ha comprometido a estimular la cultura japonesa en otros países y una forma de hacerlo es fomentar el estilo del cómic japonés. Así, su intención es la de premiar tanto a aficionados como a profesionales de la historieta que decidan presentarse (personalmente o a través de sus editoriales) al certamen. La decisión final se tomará el próximo día 2 de julio y el premio consistirá en un viaje a Japón, que incluirá la visita a artistas locales y representantes de varias editoriales japonesas.

Y hablando de galardones, nuestra compi Marta Munuera nos facilita la lista de los premios otorgados durante el festival de Cannes a películas o artistas orientales.
Palma de Oro: **4 luni, 3 saptamini si 2 zile** ("4 meses, 3 semanas y 2 días"), de *Cristian Mungiu*.
Gran Premio del Jurado : **Mogari no mori** (**El bosque de Mogari**), de *Naomi Kawase*.
Mejor actriz : *Jeon Do-yeon*, por **Secret sunshine**.

Terminamos reflejando una nota que nos llega desde Japón referente a la recuperación en DVD de auténticas joyas de la animación que suponen los primeros pasos de la animación japonesa. Pues bien, la empresa Digital Meme ha preparado una compilación de cuatro DVDs de animes producidos entre los años 1920 y 1930, con traducciones muy correctas y una narración llamada "benshi" (con subtítulos en japonés, chino, inglés y coreano). Así, Digital Meme se convierte en el primer distribuidor de películas clásicas digitalizadas japonesas. La colección recoge cincuenta y cinco títulos de una época fabulosa del cine mudo japonés. Esta colección de películas, que ya han sido disfrutadas por muchos japoneses, es la primera vez que se presenta a un publico internacional junto a una narrción "benshi". **Japanese Anime Classical Collection** es una rareza digitalizada, producida entre los años 1928 y 1936. Entretenida, excitante y sorprendente, esta colección será un tesoro y una herramienta imprescindible para aficionados e investigadores con la cual se puede recorrer la evolución de la animación nipona hasta lo que hoy llamamos anime. Esta colección se ha puesto en orden cronológico y ha sido digitalizada y reproducida en un proceso costoso, para poder disfrutar de estos DVDs. Nada ha sido borrado o cambiado. Solamente se han añadido unos titulos y piezas de música.
Título: Japanese Anime Classic Collection
Formato del producto: cofre de cuatro DVDs
Número total de títulos: 55
Idoma de la narración: Japonés
Subtítulos: Inglés, japonés, coreano, chino
Codificación regional: multizona
Sistema de vídeo: NTSC
Producción: Digital Meme
Precio: 12,800 yenes (81,13 EUR)
Lanzamiento: 27 de abril de 2007
Para más información, contactar con ***info@digital-meme.com***.

Mazo

VII SALÓN DE JEREZ

PUNTO DE ENCUENTROS

Un año más, el Palacio de Congresos de IFECA de Jerez, fue punto de encuentro entre los aficionados al manganime, videojuegos y cultura japonesa del país. Un año más diversión, ilusiones y sonrisas...y es que el sur es lo que tiene.

Un año más, y ya van ocho desde que arrancó esta iniciativa en la ciudad jerezana. Desde el viernes 13 por la tarde hasta el domingo 15, miles de aficionados de todo el país se acercaron al recinto de IFECA para disfrutar de uno de los encuentros más destacados del país en lo que concierne a manga y anime. Un salón que va adquiriendo solera y prestigio con el pasar de los años. Este año, cerca de 16.000 personas se acercaron durante ese fin de semana. Todo ello se lo debemos a los chicos de la asociación cultural "Otaku Shin" que se volcaron al máximo para que todo funcionara (o por lo menos intentarlo) a la perfección como en años anteriores. Previendo la afluencia de público, se ha cedido más espacio del Palacio de Congresos (ocupando casi la totalidad) dando una imagen más colosal que en ocasiones anteriores. Por ello, y como el año pasado, la entrada costaba dinero. 2 euros la entrada por los tres días. El cartel de este año fue elegido por concurso y desde mi humilde punto de vista es sublime. Quizás el mejor de todos los realizados para este magnífico salón.

MÁS Y MÁS (DE LO MISMO)

Si se tiene un espíritu exigente e innovador, este salón en concreto no deja de ser una réplica de años anteriores, tanto en la forma como en la organización. Otaku Shin, con los años de experiencia, ha adquirido un bagaje en materia de organización y aplicación de recursos. No obstante, peca de pobre en algunas de sus actividades. Este año han fallado de forma fulminante dos de los pilares de los que se sustenta el evento: las proyecciones y el sonido. Por un lado las proyecciones giraron en torno a la animación y a las producciones niponas de imagen real. Sumamente destacado la película de **Death Note**. Ideal para todos aquellos que ni compramos el manga ni hemos visto el anime vía red de redes. Y sin embargo, por fallos ajenos a la organización se optó la proyección de otros filmes y animes mediante reproductores de DVD, con las consecuencias imprevistas, como el descuadre de la imagen sobre el fondo blanco (**Elemental Geral**). En lo referente a la acústica, tanto de lo mismo, por decirlo de algún modo. Un sonido de ínfima calidad se difundía y perdía fuerza sobre el resto del salón y podía confundirse con el ruido ambiental . Algo imperdonable para óptima imagen que está adquiriendo el evento anual. La ubicación del escenario tampoco ayudó a que el sonido fluyera con la precisa normalidad que se exigía. Encajonado entre pared y pared, fomentó a que el sonido no se difuminara por el salón de forma correcta. Craso error. A ello hay que sumarle, el cambio del personal del karaoke o de presentador (*Mononokemigue*, te hemos echado de menos). En definitiva, estos dos apartados no ayudaron mucho a captar la atención tanto del público como participantes (muchos optaron por no participar en actividades). Esta carencia del sonido, no fomentó en la espectacularidad de los grupos participantes de J-pop nacional. Había que acercarse bien al escenario para escuchar los temas seleccionados por los grupos de índole visual.

En otro orden de cosas, se contó con un número notable de talleres. Al casino *otaku*, en el cual podías conseguir *Shines* a cambio de participar en un sinfín de juegos. *Shines* que posteriormente se podían canjear por distintos artículos dispares.
Otros de carácter más cultural como *Origami* (arte floral), papiroflexia o el ya mítico taller de Go, hizo las delicias del público más exigente y más vinculado con los valores didácticos y pedagógicos de Japón. Sin embargo, el más curioso de cuanto he visto del salón, fue sin duda uno denominado "Tarot manga". Sin duda una actividad simpática y un tanto *friki*, pues no era para menos. Un tío un tanto mayor te echaba las cartas del tarot con ilustraciones de anime. Cual *Hitomi Kanzaki* de **Escaflowne**, el señor junto a una pequeña mesa repartía y barajaba las cartas con arte y salero inusitado.
Pero eso no era todo, hubo un concurso tipos *Quizfreak* de preguntas y respuestas, un tanto difícil, que desesperó al más curtido en conocimientos del entorno *otaku*. Un año más, hubo competiciones de sumo al más puro estilo de **Humor amarillo**: personas cubiertas de colchones de gomas espuma se empujaban uno a otro para ver quien cedía al suelo o salía del *ring*. Esta actividad es todo un clásico en el salón de IFECA. Uno de los puntos más originales fue el centrado a la comida japonesa, que por un precio dentro de la lógica (aunque tampoco es que fuera precisamente barato) se podían degustar de platos típicos del país del sol naciente.

NOS VAMOS DE COMPRAS

Qué mejor que ir a un salón para adquirir todos esos productos que tanto nos gustan y nos hacen perder la cabeza (y el dinero del los bolsillos, que todo hay que decirlo). El salón de Jerez adquiere cada año un cariz comercial cada vez más importante, y los negociantes lo saben. Fueron muchas las tiendas que hicieron presencia en este acontecimiento. A las editoriales *Mangaline* o *Banzai* se les sumaron tiendas de Sevilla, Cádiz, Valencia, Madrid o Málaga. Todas aportaron su granito de novedad. No obstante, brillaron *stands* que, sin estar vinculados con el mundo friki, en cierta medida lo hacían. En especial las relacionadas con los atuendos góticos que deleitaban las exigencias del público más visual del salón.

COSPLAYEANDO QUE ES GERUNDIO

Sin duda, la actividad principal de los salones reside en sus asistentes. Es en ellos donde podemos apreciar que este tipo de eventos son auténticos espectáculos de creatividad e ingenio. Si el año pasado vimos sinfines de *naruteros* y *fulimetaleros*, este año, y como no podía ser de otro modo, la estrella fueron los Caballeros del Zodíaco. Los Caballeros de Oro de distintos signos fueron escogidos por masa por los distintos participantes. Sin embargo, hubo algunas que otras *Marin*, *Ateneas*...etc. Se nota que su paso por la TV está haciendo mella sobre las predilecciones a la hora de seleccionar el disfraz. Otros "curradísimos" disfraces como "**Rozen Maiden**", los chicos

de **Gantz** (con bola y todo), imponentes *Laras* o alguna que otra *Sailor Moon* de turno. *Mario*, *Luigi*, perfectísimos *Links* de *Zelda* dieron su aporte consolero. Sin embargo los más destacados fueron los *Rabits* de **Rayman** que aportaron el humor tan particular del videojuego. Sin embargo, sin ir disfrazados también brillaron por su estética los **Visuals**. Entre rimel, pálidas caras y pelo negro hallamos la posible evolución del otaku. Entre la sensualidad y la inocencia encontramos en ellos toda una forma de ser, de sentir y en cierta medida de ser únicos. Una estética muy influyente entre el público otaku que te atrapa por su sinceridad y gélida simpatía.

MIRADA A TRAVÉS DEL TIEMPO

Al hacer una retrospectiva durante todo este tiempo, parece que hay cosas que no cambian. Puede que muchos nos hayamos hecho mayores, tengamos otros tipos de responsabilidades o cambien de forma sustancial nuestros gustos. Estamos sujetos al inexorable pasar del tiempo y con él cambian las personas, la forma de ser o el entorno que nos rodea. El mundo del manga y el anime está también en constante cambio, como un ser vivo que crece y se desarrolla supeditado a las modas y éxitos efímeros, a las tendencias anejas y estilos audiovisuales y cognitivos del mundo friki. Tras llevar a cuestas todos los salones de Jerez, algunos de Barcelona, Getafe, Málaga o Chibijornadas en Marbella, parece que ya nada te puede sorprender. Todas las iniciativas, actividades varias que en ella se proyectan, no son más que un mero calco de ediciones pasadas con insignificantes cambios. Y visto así, se podría decir que todo está creado y que ya nada puede sorprenderte en eventos de este cariz. Sin embargo, si buscas la sorpresa, la novedad y el divertimento programado no lo encontrarás en la forma de las cosas, sino en la esencia del espíritu friki. La forma está en constante movimiento al igual que las personas, las actividades varían poco y pueden llegar a perder interés, pero lo más importante es el espíritu: punto de encuentros. Lo único que puede hacer diferente un salón u otro son las personas, los encuentros con las viejas amistades. Aquella, que se encuentra ocasionalmente de ocasión en ocasión (válgame la redundancia). Y es el azar e que puede trazar los buenos momentos. Lo más importante de un salón reside en las personas que se conocen o se reconocen. Que se encuentran y viven momentos. Videojuegos, risas, cenas, fotos, fotos y más fotos y sobre todo momentos pasados. Hace ya más de 10 años que sigo quedando con la misma gente, que sigo viviendo y compartiendo opiniones, que sigo riendo con ellos. Gente que no forma parte de mi vida cotidiana pero, por un momento, esos días son impagables y es ahí donde reside la novedad.

Shirley

Planeta de Agostini parece haberle cogido el gusto a esto de publicar manga, y en esta ocasión ha elegido un título con buen guión y mejor ambientación y dibujo. Con tintes y referencias a la novela de *Charlotte Brontë,* la mangaka *Kaoru Mori* nos presenta este tomo único anterior a su ya conocida obra, Emma.

Diferencia de clases

La Inglaterra victoriana se regía por una sociedad muy marcada por las clases, en ella encontramos dos de éstas: los aristócratas y sus sirvientes. Nuestra protagonista, llamada *Shirley*, es una jovencita de 13 años que aparece de la noche a la mañana en la casa de la señorita *Bennet*. Ésta, una aristócrata soltera y que lleva sola un negocio parecido a un restaurante, pone un anuncio para buscar una sirvienta que se ocupe de la casa mientras ella trabaja. Ante este anuncio, *Shirley* llega a la casa y, tras una reunión algo extraña con la que será desde entonces su señora, se instala en la misma. A partir de aquí, distintas historias cortas nos explican la relación entre ambas, y cómo los personajes externos a la casa pueden influir en la relación de ambas. Además, este tomo autoconclusivo nos trae también otras obras cortas de la autora, como son **Una tarde con Nelly** y **Mary Banks**. En la primera encontramos de nuevo a una criada (cuyo diseño es muy similar, por no decir idéntico, al de la futura *Emma*) y su relación con el señor de la casa, en este caso señorito, pues el pequeño amo al que sirve todavía es un chiquillo y su buena relación con él se verá truncada cuando los pequeños acontecimientos en la casa empiecen a hacerle ver al niño que no todo es tan idílico como pensaba. En la segunda encontramos a una sirvienta muy paciente y a su señor, un hombre bastante mayor que no para de entorpecer el trabajo de ésta poniéndole las más absurdas trampas por toda la casa, hasta el punto de conseguir que todas las criadas abandonen el trabajo. ¿Tendrá *Mary* la suficiente paciencia para trabajar mucho más tiempo en esa casa con un señor que asegura que vivirá hasta más de los cien años?.

Una nueva clase

Tal y como hemos adelantado antes, *Kaoru Mori*, autora de estas historias cortas, es la creadora de la ya conocida **Emma**. Nacida el 18 de Septiembre de 1978 en Tokyo, siempre destacó su afición por el Reino Unido y su historia, así como por su arte y literatura. Todas sus obras más famosas tienen como elementos centrales de la trama las sirvientas y la Inglaterra victoriana. Con un estilo de dibujo sencillo pero muy detallista y precioso (a la par que preciso) detalla tanto en la recreación de exteriores como de interiores y vestuarios. Además de añadir al final de todas sus historias unos autorretratos muy simpáticos con el "making off" de la obra y sus experiencias durante la realización de la misma.

La otra Emma, la otra Shirley

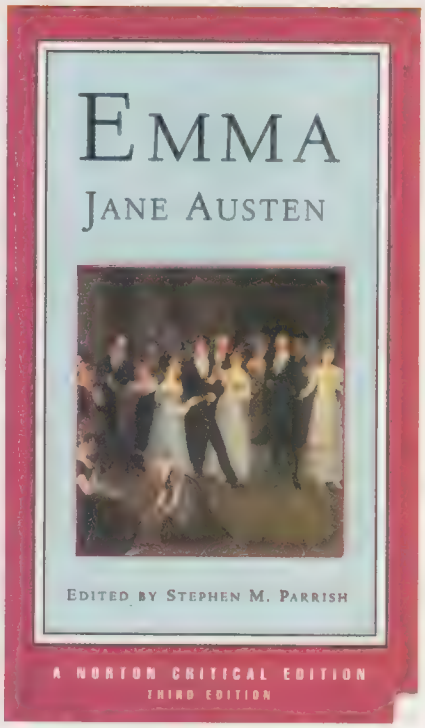
Sin duda, *George Eliot* (**Daniel Deronda**, **Middelmarch**), las *Brontë*, *Elizabeth Gaskell* (**Norte y Sur**, **Ruth**), etc, han influido en el trabajo de *Kaoru Mori*, pues además de haberlo afirmado ella misma encontramos multitud de nombres, entre otras cosas, como referencia a estas novelas. Así pues, resulta muy difícil hablar de este manga sin detenernos un momento en esos grandes clásicos que lo inspiran y que muchos todavía no conocen. Viajemos entonces en el tiempo, miremos hacía atrás y descubramos a las otras *Emmas* y a las otras *Shirleys* de la literatura inglesa, esas que nacieron bajo pluma de otras autoras muchos años antes de las que ahora nos ocupan.

Nacida en Thornton en 1816, *Charlotte Brontë* vivió y creció en medio de la tragedia. La prematura muerte de sus hermanas mayo-

res y de su madre, la convirtieron a temprana edad en la hermana mayor de cuatro hermanos (tres mujeres y un varón).
Marcada por una sociedad machista, clasista, donde la mujer solo podía aspirar a institutriz, *Charlotte Brontë* inmortalizó este rol en su novela **Jane Eyre** (que como detalle curioso, recalcar que ha sido llevada al cine 18 veces, y que se pronuncia "Er", no "Eyre" tal y como lo doblaron en cierta cadena pública de la que no pensamos hacer publicidad). Historia que contiene todos los ingredientes de la novela victoriana: misterios, fantasmas, lugares fríos y oscuros y personajes más oscuros si cabe.
En 1849 se publicaba **Shirley**. Tras su éxito con **Jane Eyre**, *Charlotte* presentaba con su nueva novela la imparable Revolución Industrial con una historia de amor como telón de fondo. En ella, dos mujeres, amigas, se convierten en rivales por el amor de un hombre. Como se puede comprobar, no tiene nada que ver el argumento de la novela con el del manga. Pero no se puede negar las influencias, ni la afición de la autora por estas historias victorianas, tal y como ya hemos apuntado más arriba, utilizando los propios nombres de las novelas y sus personajes principales.
A **Shirley** le seguiría **Villette** (inspirada en su hermana *Emily Brontë*, culpable de **Cumbres Borrascosas**). Un año más tarde, *Charlotte* se casaba y meses después, estando embarazada, fallecía como todas sus hermanas. En su lecho de muerte, había empezado a escribir una novela llamada **Emma** (que nunca vio la luz, quién sabe si sólo tenía unas líneas, y mirad su poder que acabó siendo novela y mucho, mucho después un manga, que tampoco tenía mucho que ver con su original no publicado). Dos años después de su muerte, se publicaba **El profesor**. Una vida y una obra mucho más intensa y turbulenta de lo que aquí podemos tratar, y mucho más influyente en *Kaoru Mori* de lo que podría parecer en un principio.

Una historia propia

En cuanto a esta obra, hay que destacar que muchos la han catalogado como la predecesora de **Emma**, y en teoría así es, ya que es una recopilación de historias cortas realizadas antes de esta otra. Sin embargo, y para aquellos que busquen con lupa en la publicación original de esta obra, decir que salió al mercado casi al mismo tiempo que el primer tomo de **Emma**. Gracias a la popularidad de este manga se decidió recopilar sus anteriores obras y darles el nombre de la más importante, así nació el tomo autoconclusivo de **Shirley**. Además encontramos ahí una explicación lógica por encontrarnos con una cubierta con un diseño y un dibujo mucho más depurado que el de su interior, debido al tiempo que había pasado entre ambos. En cuanto a la edición en nuestro país nos encontramos con una edición de Planeta de Agostini de tapa blanda, sobrecubierta a color, sentido de lectura oriental, aproximadamente 208 páginas en blanco y negro por 8,95 euros.



Una lectura diferente, no centrada como siempre en un romance sino en las relaciones entre sirvientas y señoras o señores de la aristocracia inglesa. Con un dibujo y un guión sorprendentes y novedosos. Imprescindible en las estanterías de aquellos aficionados a los mangas con tintes históricos, que aún no encontrando historia pura y dura podrá encontrar unas recreaciones espectaculares.

-Señorita Bennet
"¿Por qué has venido aquí?"
-Shirley
"Porque su anuncio no especificaba la edad"

Mai Belda
Iria Ros

La princesa Ai

"¡CAPTÚRALA! ¡RECUPEREMOS EL HONOR A TRAVÉS DE UNA DULCE VENGANZA!"

Ediciones B ha publicado La princesa Ai, una amena, aunque típica, historia shojo con polémica creada por Misaho Kujiradou, Courtney love, D.J. Milky y Ai Yazawa.

ENTRE LAS INQUIETANTES CALLES

Una chica se despierta un día en medio de la ciudad de Tokio. No sabe donde está ni qué hace allí, aunque al menos sí que recuerda su nombre, *Ai*, y que está allí para encontrar algo. No sabe el qué, pero ese es su destino. Poco a poco deberá descubrir todas sus incógnitas.

Pronto conocerá a *Kent*, un universitario que le dará ayuda y cobijo desinteresadamente, y hacia el que sentirá una extraña a la vez que intensa conexión que pronto la llevará a enamorarse de él. Por fortuna, la belleza y la prodigiosa voz de nuestra amnésica protagonista le abrirán muchas puertas, y así podrá desenvolverse en un mundo desconocido para ella. Poco a poco irá recordando cosas. No obstante, no todo es bonito, pues será perseguida por *Tess*, una furia (especie de demonio) que intentará capturarla.

Sólo su cajita con forma de corazón con la que apareció en la tierra le avisará del peligro iluminándose cuando éste se acerque.

SON MUCHAS LAS COSAS QUE SE DICEN

Pues sí, habéis leído bien. Posiblemente el nombre de *Courtney Love* no os haya pasado desapercibido. La estrella del pop, además de actriz, se embarcó en este proyecto junto a *D.J. Milky*. Un proyecto ambicioso en un campo en el que ninguno de los dos tenía experiencia alguna. A pesar de ello el resultado fue bastante bueno.

Se dice que *Ai* es en realidad *Courtney*. ¿Quiso *Courtney* basar este personaje en ella misma y, consecuentemente, hacer una obra en cierta manera autobiográfica? No lo sabemos, pero lo que no podemos ignorar es que "love", al igual que "Ai", significan "amor". ¿Es una coincidencia, o se ha buscado?

Por su lado, *D.J. Milky* (nombre tras el que se esconde *Stu Levy*, compositor, escritor y realizador de videos digitales), se ocupó de crear la historia.

Acudieron a *Ai Yazawa* (todos la recordaréis por **Paradise Kiss**) para el diseño de los personajes. A pesar de todo, la artífice de este manga es *Misaho Kujiradou*, que fue quien se encargó de ilustrar y escribir el manga y a quien se le parece dar menos importancia entre todos los creadores. Debutó con **Time trouble** en 1997, y es conocida por la armonía de su entintado (no hay grandes diferencias de color en sus dibujos).

HABLANDO DEL DIBUJO

Volvemos a unos ojos enormes, y líneas suaves. Como decía con anterioridad, el entintado es suave (a mí me recuerda al estilo de **Sailor Moon**). Hay que prestarle especial atención a los modelitos de la protagonista, que habiendo dicho quién los diseñó (*Ai Yazawa*), creo que no hace falta comentar que son bastante elaborados.

EDITADO...

En inglés por *Tokiopop*, nos llega ahora a través de *Ediciones B*. Este shojo de carácter fantasioso consta de 3 tomos a un precio de 6,95. Cada tomo tiene 192 páginas, 4 de las cuales son en color. Mide 12x19 cm. De tapas blandas y sin cubiertas y con sentido de lectura japonés.

SI OS HABÉIS QUEDADO CON GANAS DE MÁS

La Princesa *Ai* está siendo adaptada en la actualidad al anime: **Princess Ai, Ai-land Chronicles**, aunque para verlo tendremos que esperar un poquito.

Además, ya se comercializan unas muñecas a imagen de *Ai* y las compañeras de trabajo que tendrá en un club de alterne. Todo un miniuniverso que amenaza con aumentar para dicha de quienes disfrutéis con este tipo de historias.

Verónica Marí

PeachGirl

O SEA, "CHICA MELOCOTÓN"

Es el título del manga que Planeta nos ofrece para que conozcamos a una presunta devora-hombres que, en realidad, sin embargo, no es más que eso, presunta. Extremadamente tímida, aunque con carácter, perpetuamente enamorada del mismo, esta chica bronceada de melena rubia (encima natural), es la protagonista de un shojo que a primera vista no tiene nada nuevo que ofrecer y, sin embargo, sorprende, y mucho. La verdad es que eso de "chica melocotón" no sugiere, así a primera vista, más que una chica cursilona (con cutis aterciopelado, suponemos), guapísima a reventar, dulzona hasta el empalago (¿tendrá algo que ver con los melocotones en almíbar? Sí, es muy malo) y que lleva una vida fácil llena de éxitos, amigas y pretendientes. Pero no. Como tantas veces os habrán dicho papá y mamá, "las apariencias engañan". *Momo Adachi* es una estudiante de secundaria, nadadora del equipo estudiantil, que por una desafortunada combinación de exuberante genética y maquillaje de más, tiene un aspecto bastante... provocativo, por no ser más explícita. Por su aspecto "come-hombres" ya es catalogada sin remordimientos de "ganguro-girl", un género que se caracteriza por piel morena, exceso de maquillaje, pelo teñido, pestañas postizas, raya de ojo blanco y negra, muchos abalorios y una extraordinaria facilidad para costearse los cambios de look de la forma más carnal posible, por decirlo así. Leyenda urbana o no, lo cierto es que a *Momo* no le favorece en absoluto parecer una de ellas.

UNA AMIGA VIBORILLA

Quien más quién menos, ha tenido que sufrir ese supuesto amigo que proclama querernos mogollón y en realidad nos tiene la espalda atravesada de puñaladas traperas. Nuestra heroína, *Momo Adachi*, la chica melocotón, no iba a ser menos. Su mejor amiga, *Sae*, en realidad, es la que inicia los rumores de que la chica es una facilona, promiscua, de coeficiente intelectual inexistente y bastante engreída, pero, como toda víbora que se precie, con *Momo* es un encanto. Y la pobre *Momo*, deseosa de tener amigos, se aferra a la única que tiene sin enterarse de qué va la cosa, ignorando que si no tiene más es precisamente porque *Sae* hace muy buen trabajo espantándolos.

EL GALÁN

No hay shojo sin historia de amor, y aquí el romance, además, se diversifica, aunque no adelantemos acontecimientos. *Momo*, a despecho de su fama de utilizar a los chicos como kleenex, está colgada por el mismo desde que era una chiquilla, y el afortunado destinatario es *Tori*, un chico agradable, atractivo y que, en principio, se siente atraído por ella. Hasta aquí todo estupendo, maravilloso, pero, claro, 18 tomos tiene el manga... había que añadir algo de morbillo al tema.

TRIÁNGULO ¿O RECTÁNGULO?

La ecuación es muy simple... *Sae* no tiene más motivación en la vida que fastidiar la de *Momo*, a escondidas y en plan maléfico. Se le coge un asco tremendo a la chica ésta, aunque la verdad es que sin ella la historia no llenaría tanto. Total, que si a *Momo* le gusta *Tori*, *Sae* tiene que afilarse las uñas para que la historia no salga bien. Y se las afila divinamente. Cuando *Tori* comienza a demostrar interés, *Sae* le cuenta una patraña para alejarlo... y para acabar de rizar el rizo, surge un nuevo enamorado de *Momo*, para desesperación del mal bicho que tiene por amiga. Este chico, atontado desde que *Momo* le hace el boca a boca para que no se ahogue, comienza a perseguir a la chica melocotón, y ella, por motivos que no voy a explicar porque destriparía la historia, comienza a sentirse dividida entre dos amores...

Y HASTA AQUÍ PUEDO LEER

Bueno, evidentemente, nada es tan simple, pero eso hay que disfrutarlo mientras lo leéis, que, como he dicho, 18 tomos ¡¡¡ dan para mucho!!!!. **Peach Girl**, de la autora **Miwa Ueda**, comenzó a publicarse hace diez años en Japón, a cargo de Kodansha, en la revista *Bessatsu Friend*, ganando el premio al mejor manga dos años después. Fue el primer gran éxito de esta autora, a la que debemos también otras obras previas que en su momento pasaron bastante desapercibidas, como **Angel Wars**, **Oh My Darling**, y **Glass Hearts**, y la primera que consiguió publicar, con un título algo similar al que nos ocupa: **Peach Color Love Potion**, deben gustarle los melocotones a rabiar a la chica.... Su suerte cambió con este shojo, con un dibujo de alta calidad y que, aun contando con todos los elementos típicos de este género, "atrapa" al lector y consigue que siempre te quedes con ganas de más. Fuera de las fronteras niponas, sobre todo en Estados Unidos, también se convirtió en un fenómeno de masas y ahora, de la mano de Planeta, llega a nuestro país para que participemos en las aventuras y desventuras de una chica que, en apariencia, lo tiene todo y, por una serie de malentendidos y una "amiga" que está ansiosa por despellejarla, tiene una vida de lo más animada. Una última advertencia: mucho cuidado con las "*Sae*" que tenéis ahí, al ladito, que esas viborillas siempre caen de pie. Sin ir más lejos, la secuela de **Peach Girl** es, en realidad, un tributo a esta repelente mete-cizaña, así que, como reza ese viejo dicho "las chicas buenas van al cielo, y las malas... a todas partes".

CHICA SECRETA

De la mano de Ivrea nos llega este divertido shôjo de 5 tomos obra de *Ako Shimaki*, a quien algunos ya conocerán por "El príncipe de medianoche", publicada por la misma editorial. Su publicación empezó en marzo y su periodicidad será bimestral.

A pesar de la imagen que nos ofrecen *Ran Kotobuki* y compañía de la juventud nipona, la vida de estudiante en una sociedad tan competitiva es a veces un poco difícil. El hecho de haber estudiado en un instituto y una universidad de prestigio tiene una gran importancia de cara al futuro.

Tanto es así que la madre de *Momoko*, cuando su hermano gemelo *Akira* se fuga, prefiere obligarla a hacerse pasar por su hermano antes que perder la plaza que éste ha conseguido en un prestigioso instituto masculino. Así, embutida en el uniforme de su hermano, *Momoko* debe hacerse pasar por *Akira Takanashi* mientras éste no aparezca. Su único consuelo está en su compañero de habitación *Kunio Ito*, que aunque tiene una vena bastante borde es el único al que puede considerar amigo. Sin embargo, él cree que *Takanashi* es un chico, ¿qué pasaría si descubriera que es una chica?

Este es el argumento del que parte **Chica secreta**, un manga de cinco tomos que es la penúltima obra de *Ako Shimaki*. Se trata de una obra bastante reciente, que data de los años 2005 y 2006, publicada en la revista Cheese! de la editorial Shogakukan. La autora lleva desde 2000 en el mundo del manga, año en que hizo su debut con **Koi no Ochita Ôji-sama**, una recopilación de historias cortas en un único tomo. A esta obra le siguieron dos mangas largos: **Mucha Kucha Daisuki**, de 4 tomos; y **Gekka no Kimi** (publicado en España por Ivrea bajo el título **El príncipe de medianoche**), de 7. Entre los años 2005 y 2006 publicó **Inozuke Ryokan**, 5 tomos que recopilan varias historias cortas; y paralelamente la obra que nos ocupa: **Boku ni Natta Watashi –Secret girl–**, de 5 tomos también. Su obra más reciente es **Tonari no Shugoshin**, aún inconclusa.

Ivrea nos trae esta penúltima obra, **Chica secreta**, en su formato estándar: tomo con sobrecubiertas y sentido de lectura oriental. El precio, también el estándar para este formato desde la subida de precios: 7'50 euros. Se trata de una historia sin demasiadas complicaciones, para pasar el rato, aunque entretenida para quienes les gusten los shôjos de instituto. Con esto no quiero decir que sea mala ni mucho menos, es sencillamente… simple. Aunque en un primer momento puede recordar a **Somos chicos de menta**, de *Wataru Yoshizumi*, *Shimaki* no demuestra la misma habilidad para marear la perdiz que tanto caracteriza a *Yoshizumi*. El escaso plantel de personajes tampoco ayuda, y sobre todo queda muy de cartón piedra la facilidad con la que aparecen y desaparecen los sentimientos de éstos (aunque lo mismo puede achacársele a muchos shôjos), con poderosos argumentos del tipo: "te puteo, te esclavizo, pero es sólo para tener una excusa para estar contigo porque me gustas". Y yo que pensaba que *Mayu Shinjo* no sabía sumar dos y dos… En lo que a dibujo se refiere, no es especialmente bueno ni malo… sino, otra vez, simple. Lo que sí se agradece es el bajo número de tramas por centímetro cuadrado, ya que al ritmo que llevan otras autoras acabarán poniendo tramas hasta cuando la protagonista coja una taza de café.

En resumen, **Chica secreta** es una obra que puede gustar a los amantes del shôjo escolar que busquen simplemente pasar un rato entretenido leyéndola. No encontraréis en ella nada que cambie vuestra visión de la vida o ni siquiera del género. Es uno de tantos shôjos, pero eso no quita que sea entretenida.

Abel (Eriol)

"Es decir, que los dos a los que en realidad el Salón os la pela y estáis desengañados… vais a ir de cosplay.
Sí, supongo que tiene su lógica…"
(El Camino Perdido del Otaku
Eriol's version: En un mundo ideal)

¡¡EL BUEN CHICO, CHRIS... ES LA HORA DE LA LECHE...

Vassalord

Vamos a darles las gracias a Mangaline, ¡gracias!, porque nos ha traído esta obra de *Nanae Chrono*. Un yaoi ligerito aunque lleno de acción, fantasía, misterio y un toquecito de humor, que disfrutarás.

ÑAM, ÑAAAM

Aaay, *Johnny* y *Chris*, *Chris* y *Johnny*. Cada uno tiene su punto que le da su particular morbillo. Vaya dilema, ¿qué hacer? Yo me quedo con los dos.

Chris Hunds es un vampiro, además de cyborg religioso que reniega de su naturaleza y lucha junto al Vaticano por la exterminación de los vampiros. Nuestro particular *Blade* cristiano encuentra su sustento en *Johnny Rayflo*, uno de los primeros vampiros, además de ser su maestro, su fuente de alimento, y ya que estamos, su amante también.

Aunque *Rayflo* tiene algo que no nos mola mucho. Y es que en algunos momentos de la obra *Rayflo* parece tener un poco más del cariño del que debería hacia los niños, aunque se muestra de forma muy ligera y superficial (y si os ha sabido mal que no se profundice en el tema, os vais al puto psiquiatra, o a la comisaría dependiendo de cuán lejos hayan llegado vuestros gustos).

ESTO SE VA CALENTANDO

Chris, (llamado *cherry* por su maestro (cereza en inglés)), luchará con el fin de proteger a la humanidad, y a su maestro, *Rayflo*, pese a ser uno de los vampiros más antiguos y por tanto el enemigo. Y es que con vampiros así, ¿quién no se dejaría morder el cuello?

Todo ello con puntos picantes y humorísticos, para que os alegréis la vista.

COMO ME GUSTAN LAS TABLETAS DE CHOCOLATE...

El estilo de dibujo es muy shojo. De trazo fino, los protas son tíos buenos, cuadradísimos, de espaldas anchas y muy altos, con abdominales marcados, marcadísimos.

[illegible] "tabla de planchar".

Para variar, las tramas no son ninguna matada. De esta manera, los fondos blancos o negros no son una excepción.

LO QUIERO, TODO, TODO, TODO

Editado por *Mangaline*, es una serie abierta (ha salido el segundo tomo en Japón). Su autora es *Nanae Chrono*, a la que ya conocíamos por obras como **Shinsengumi Imon Peace Maker** o **Peace maker kurogane**. Se tomó un descanso de Peace Maker Kurogane para deleitarnos con Senki senki momotama y ahora con **Vassalord**.

El primer tomo de **Vassalord** apareció en marzo de 2006 y a principios de este año salió el segundo tomo. Así que a tomo por año, estamos lejos de ver el final.

Publicado inicialmente en la revista *Zebel*, el tomo cuesta 8 y está forma parte de la colección Extreme. Con un formato de 15x21cm, es de tapa blanda con sobrecubiertas. Tiene 196 páginas en blanco y negro y el sentido de lectura es japonés.

DAME MÁS

Nos ha llegado tan sólo el primer tomo, en Japón andan por el segundo y no hay anime por el momento. Pero si sois de los que por una extraña razón, sí aprendisteis japonés, sabed que se han grabado dos drama CDs de sus respectivos tomos(que es básicamente un CD de audio con distintas escenas interpretadas por la voz de diversos actores En este caso, las escenas están extraídas de **Vassalord**). Ya no solo podremos ver a *Johnny y Chris*, ¡también podremos oírlos!

Y si lo que te faltaba era un aliciente para pegarte a los libros, aquí lo tienes, aunque con este calor no sé yo si...

Verónica Marí

GTO

O LAS DESVENTURAS DE UN DOCENTE MACARRA EN LAS AULAS

Con tantas historias de ninjas, samurais o amoríos arrasando en nuestro país -y en todo el mundo- a uno le apetece desconectar un poco, ¿verdad?. Si lo tuyo son las historias del día a día narradas de forma totalmente desenfadada y con sus toques de humor (y, por qué no, de ecchi) GTO llega en el momento más oportuno; precisamente en pleno Salón del Comic de Barcelona. ¿Los responsables? Mangaline ni más ni menos.

DE MACARRA A FUNCIONARIO

No os asusteis, **GTO** no tiene nada que ver con cierto videojuego de moda que corre por ahí (*N.d.R: Que la ira de los infiernos caiga sobre tí... no confundas moda con calidad*). Por si aún no conocías este manga, **GTO** no son más que las iniciales de **Great Teacher Onizuka**; y como se puede adivinar por su título, las aulas del instituto serán el principal escenario de esta locura creada hace ya una década por *Tôru Fujisawa*.

Eikichi Onizuka, protagonista absoluto de la historia, es un pobre tiparraco de 22 años que, pese a su corta edad, ya ha logrado adquirir una fama más que cuestionable por su barrio. De hecho, su carácter agresivo y sus malos modales chocan directamente con lo que él considera el trabajo de sus sueños: ser profesor en un instituto.

El orígen de tan estúpida aspiración -estúpida obviamente para un macarra como *Onizuka*- es el encuentro con *Erika*, una bella y joven muchacha que aún va al instituto. De aspecto angelical, ésta hace que nuestro protagonista -aún virgen, y muy poco apañado de cara a las chicas- caiga rendido a sus pies y saque su faceta de mentiroso y arrogante macarra.

Pese a que todo parece ir sobre ruedas para que *Onizuka* se llevase a la chica a la cama, la aparición del novio de *Erika*, un hombre bajito, gordo y profesor de instituto, hace que se compliquen las cosas. De hecho, la muchacha no se lo piensa dos veces antes de volver con su novio, con quien se había peleado, y abandonar al pobre *Onizuka*.

Pero en lugar de dejar hundido a nuestro protagonista, esta mala experiencia hace que abra los ojos; ¿cuál es la mejor forma de

ligarse a una jovencita? Pues claro, conviertiéndose en su profesor de instituto.
Así es como da comienzo la alocada historia del *Gran Profesor Onizuka*, una dura aventura en la que las chicas, y ya de paso el respeto de sus alumnos, serán sus principales objetivos. Pero ¿será un macarra el más indicado para poner orden en las aulas de Japón?

CUMPLIENDO UNA DÉCADA

Bien, hasta ahora muchos sabíamos que **GTO** apareció por primera vez en las páginas de la Weekly Shonen Magazine en el año 1997 hasta 2002 y que se extiende hasta los 25 tomos recopilatorios. Sin embargo este no es ni mucho menos el primer trabajo de *Toru Fujisawa*; es más, después de iniciar su trayectoria con los mangas **Love You** y **Adesugata Junjou Boy**, el autor creó lo que para muchos sería la precuela de **GTO**. Me refiero a **Shonan Gun'ai Gumi** (1990-1996). En ella aparecían los personajes de *Onizuka* y *Ryuji*, siendo como no, los macarras de turno cuya mayor preocupación era perder su virginidad lo antes posible (fiel reflejo de la sociedad, sí señor). Supuestamente, el personaje de *Onizuka* caló entre el público, lo que daría la oportunidad al autor de rescatarlo en **GTO**; pero esta vez el protagonimo sería totalmente suyo. El resultado, premio Kodansha al mejor shonen del año 1998.

EL ANIME Y DEMÁS SORPRESAS

Y llegó el turno del anime, cuya extensión abarcó los 43 capítulos (algo más de un año en TV) que tan amablemente realizó el Studio Pierrot -que creo que a estas alturas ya no necesita presentación- para la Fuji TV. Está claro que es difícil plasmar una serie de 25 tomos en solo 43 capítulos -de hecho, el anime terminó cuando al manga aún le faltaba- , sin embargo el resultado fue más que satisfactorio. Pese a que no sigue el manga al cien por cien (sobretodo al inicio), conserva la esencia del manga y el carisma del protagonista. Su animación y diseño mantienen un nivel aceptable durante toda la serie y su banda sonora dejó un clasicazo entre los clasicazos de los openings del anime: **Driver's High**, interpretado por *L'Arc en Ciel*.
Pero para sorpresa qué me decís de la adaptación a imagen real que se hizo en formato serie de TV. Fueron 12 capítulos que se crearon incluso antes que el anime y cuyo enorme éxito provocó que se realizaran un especial y un largometraje.
Con todo esto no sería de extrañar que alguna distribuidora española se haya interesado, como mínimo por el anime, así que vayamos preparando los reproductores DVD que tenemos **GTO** para rato.

BENDITA MANGALINE

GTO era una de las series más esperadas, tanto en formato manga como anime; así que el consumidor se merecía una cuidada edición, acorde con la calidad de la serie.
Finalmente, después de muchos meses de espera, es Mangaline quien se ha llevado el gato al agua y quien nos trae **GTO** en una cuidada edición y con varias sorpresas bajo el brazo. En primer lugar, se nos ofrece la posibilidad de adquirir el primer tomo o bien llevarnos un pack con los dos primeros números en una fundita la mar de maja. En segundo lugar, la posibilidad de llevarse a casa bocetos de la serie firmados por el autor a cambio de unos puntos que se irán dando con cada número. Gran iniciativa por parte de Mangaline.
Por lo demás, y siendo exigentes, se aprecia algún que otro error ortográfico y de expresión en algunos diálogos, aunque nada preocupante, lo garantizo.

UN POCO DE HUMOR NUNCA HACE DAÑO

Y con todo esto ¿que tal está la serie? Desde luego originalidad no le falta; pese a que el mercado ya nos ofrece mucha variedad en cuanto a series que se desarrollan en institutos, incluyendo triángulos amoroso, peleas y demás, **GTO** cuenta a su favor con aire totalmente desenfadado y surrealista; y el protagonista es el gran culpable de ello. Imaginaos la situación: el típico gamberro,miembro de una banda callejera, se dispone a enseñar filosofía y demás materias a un alumnado que parece haber salido de una peli de *yakuzas*. El resultado, hilarante.
Aunque tampoco nos sobrepasemos, **GTO** es un manga divertido aunque sin más pretensiones que hacer pasar un buen rato, gracias en gran parte a su protagonista y sus caretos (digno de *Jim Carrey*, vamos). Así que los que busquen chistes vulgares y tíos salidorros haciendo de las suyas seguro que se lo pasan en grande; a los demás, no dejeis de pegarle una ojeada a este manga, seguro que os arranca unas cuantas risas.

KENICHI GARCIA

TRIGUN REMASTER

NUEVA EDICIÓN INTEGRAL

Hablar de Trigun a estas alturas y sin que se trate de una continuación de la serie original puede parecer cuando menos gratuito. Demonios, si no fuese por la reedición de Selecta de la serie completa, sería completamente gratuito...

PARA LOS [illegible] DE ATERRIZAR

Sí, vale, lo sé... Es probable que a día de hoy todavía encontremos una persona o dos que aún no hayan oído hablar de **Trigun**... Pero lo raro sería que fuesen lectores de **Minami**. A aquellos lectores de nuevo cuño que acaben de aparcar su nave espacial en el césped antes de comprar la revista, van dedicadas estas líneas.

Nos encontramos en un futuro muy lejano, en un planeta muy lejano. En dicho planeta llamado *Gunsmoke* (juego de palabras de difícil traducción, que vendría a significar humo de disparos) hay un hombre al que se le ha puesto precio a su cabeza. Y la recompensa no es nada despreciable, pues sesenta *millardos* (Diox, qué mal suena el palabro de las narices... ¿No resulta más sencillo decir sesenta mil millones?) de doble-dólares (la moneda de curso legal) son una verdadera fortuna. Al fulano en cuestión se le imputa la total destrucción de la ciudad de *July*, razón por la cual las autoridades han puesto tamaña cifra como precio a su cabeza. Lo curioso es que el monstruo capaz de semejante hazaña es un tipejo torpón y vivaracho apodado *Vash La Estampida*, también conocido como *El Tifón Humano*, quien pese a ir siempre armado parece evitar matar a sus adversarios siempre que tiene oportunidad.

Para descubrir qué hay de verdad en las acusaciones y en la recompensa ofrecida por su cabeza, la agencia de seguros *Bernardelli* ha puesto tras sus pasos a dos de sus mejores agentes, *Meryl* y *Milly*. La diversión aparece cuando varios grupos de delincuentes organizados, conocidos como los *Gun-ho-Guns* (otro juego de palabras intraducible; *gun-ho* puede traducirse por loco por las armas, mientras que el último *Guns* significa tiradores) empiezan a ir tras *Vash* sin ninguna intención de cobrar la recompensa...

[illegible] PRECEDENTE

Siguiendo en mi línea de no reventar finales ni nada por el estilo (lo que nuestros nuevos lectores marcianos me agradecerán sin duda) dejaremos la introducción como tal para hablar un poco por encima de dónde viene la serie de animación, que como no podía ser de otra manera (vale, sí que podría), es un manga.

Trigun es una obra de ambientación *steampunk* (generalmente el término *steampunk* se refiere a la ciencia ficción de ambientación victoriana, en contraposición con el *ciberpunk*; en este caso podemos hacer un poquito de manga ancha y catalogar **Trigun** como *steampunk*) creado por *Yasuhiro Nightow* en 1995. Comenzó su andadura en la revista **Shonen Captain**, de la editorial Tokuma Shoten, recopilándose en tres. Tras el cierre de **Shonen Captain** el autor pasó a publicar las andanzas de *Vash* y sus colegas de forma mensual en la revista **Young King Ours** de la editorial Shonen Gahosha. Dado que el título **Trigun** ya esta-

ba registrado por Tokuma Shoten, *Yasuhiro Nightow* rebautizó su obra como **Trigun Maximum**.

LA AMBIENTACIÓN

Ya he mencionado antes que la ambientación de **Trigun** puede englobarse dentro de la corriente del *steampunk*. Esta corriente de la narrativa de ficción suele centrarse en mostrar un mundo victoriano en el que el vapor ha logrado convertirse en una fuerza motriz tan eficaz como los motores de combustión interna (o incluso más).

En este caso, nos encontramos con un mundo en el que la humanidad ha revertido a un nivel tecnológico similar al existente a finales del siglo XIX en las zonas fronterizas de los Estados Unidos de América, lo que el cine y la literatura de novelillas de a duro (a día de hoy pocos sabrán a qué me refiero con lo de las novelillas de a duro) nos ha llevado a conocer como *El Lejano y Salvaje Oeste*.

Tras estrellarse varias naves de colonización terrestres, la humanidad ha logrado prosperar en el yermo y prácticamente desértico planeta *Gunsmoke*. Para ello, su nivel tecnológico ha debido adaptarse a la funcionalidad básica, de forma que la gran mayoría de la población subsiste por medios arcaicos. Como en toda situación extrema a la que se ve sometido el hombre, para prosperar en estas duras situaciones se ha vuelto a imponer la ley del más fuerte, apoyada una vez más por la fuerza de las armas.

En este ambiente se mueve *Vash*, un pistolero atípico, que procura evitar los enfrentamientos y, sobre todo, matar a sus contrincantes. Volvemos al estereotipo del chico bueno atormentado que es el mejor en lo que hace y detesta hacerlo. Solo que en este caso concreto podemos cambiar lo de atormentado por atolondrado al menos en un 90% de las situaciones en las que se ve envuelto. En fin, que nos enfrentamos a una comedia de género, repleta de guiños a otras obras de ficción, sobre todo a las películas que nos mostraban futuros apocalípticos (el *western* del futuro) en el que un héroe solitario recorría el mundo desfaciendo entuertos hasta enfrentarse con su némesis al final de la peli. Y aquí también tenemos una némesis, que evidentemente juega un importante papel en toda la trama hasta llegar al enfrentamiento final.

TRIGUN V.4

No, no se trata de una nueva serie sobre nuestro personaje, sino de la cuarta edición de la serie original por parte de Selecta Visión. Primero fue el VHS (Dioses, qué viejo me siento), después llegaría una edición en DVD que se vendió por discos individuales con tres episodios cada uno. La tercera edición fue lo que Selecta denomina una *Edición Integral*, que incluía todos los discos de la edición en DVD en un solo packaging, y a día de hoy aparece como descatalogada.

La cuarta edición que Selecta Visión nos ofrece ahora es una edición integral (todos los episodios en un solo packaging) con el video remasterizado. En el pack nos encontramos con cinco discos DVD que contienen los 26 episodios de que consta la serie. La remasterización del video la verdad es que, más que notarse, se aprecia. Sólo lo notaremos de verdad si disponemos de la versión anterior en DVD y nos tomamos la molestia de conectar dos reproductores a la misma televisión. La imagen más limpia, los colores un poco más saturados y algo más de contraste es lo primero que notaremos. Lo segundo es que en algunas escenas (no me he visto TODA la serie otra vez... básicamente por falta de tiempo) en que la compresión del video era excesiva y provocaba artefactos, se ha corregido este problema. Por lo demás, el audio sigue siendo el mismo de la edición anterior, bastante logrado y resultón, y los doblajes no hacen demasiado daño en los oídos.

CONCLUSIONES

¿Quién debería comprarse esta nueva edición de **Trigun**? Evidentemente, todos aquellos que en algún momento la han visto por televisión y todavía no se la han comprado. Y los completistas, claro. Y los que tienen tan rallados los discos que ya no se ve nada. Y aquellos que puedan darle salida a la *Edición Integral* y substituirla por esta, por supuesto. Y evidentemente todos aquellos que en su momento y por cualquier causa no pudieron comprar alguna de las ediciones anteriores.

Bueno, eso suponiendo que les guste el género de la comedia de acción disparatada con trasfondo sorprendentemente profundo (sí, además de lo que os he explicado antes, tiene un trasfondo bastante profundo, aunque hay que dejar avanzar a la serie para que se revele por sí solo) y un final inesperado.

Es una buena reedición de todo un clásico, con un precio aceptable para el trabajo de restauración a que se ha visto sometido el video. ¿Qué más se le puede pedir?

By Mikel...

TRANSFORMERS cómics

EL INICIANDO LA LEYENDA

Aunque muchos conociéramos las guerra entre los *Autobots* y los *Decepticons* vía televisión, su origen, al igual que otras producciones de dibujos animados o producciones cinematográficas, reside en los cómics. En España fue editada en los años 90 a raíz del éxito en televisión. ¿Se volverá a editar por *Panini*? Nada es imposible.

En 1984, la compañía americana de cómics **Marvel** inició una miniserie de cómics basada en los *Diaclones*, muñecos de robots japoneses que se transformaban en items, objetos y armas. Su paso por los Estados Unidos vino precedido por un cambio de nombre, y la definicion de un universo donde se desarrollaría la acción. De esa campaña de marketing surgen los denominados *Transformers*. La miniserie de 4 numeros tuvo un éxito más que aceptable. En un principio, estos 4 números se desarrollaban dentro del universo *Marvel*, con apariciones de personajes consagrados de esta compañía, como *Spiderman*, por poner un ejemplo. Sin embargo, pasados estos números, la serie adquirió un carácter regular y mensual y el guion se alejó de ese universo tan explotado por los *crossover* de la *Marvel*. La serie alcanzó un total de 80 numeros en los EEUU. Fue cancelada en 1991 por la escasez de ventas.

EQUIPOS DE TRABAJOS

El estilo de dibujo y coloreado seguia el *modus operandis* en producción de los años 80 en otras series de la *Marvel* como **Spiderman** o **Los 4 Fantásticos**. Un dibujo sumamente definido y entintado, era posteriormente coloreado con tonos planos. Una tecnica que ha decaido en desuso poi su carencia de efectividad frente a las técnicas digitales que aportan más espectacularidad a un menor coste. Con destacados guiones de *Bob Budiansky* o *Simon Furman* y eficientes dibujos de *Don Perlin* o *Jose Delbo*, entre otros tantos, ofrecieron singularidad en el mundo del cómic, teniendo como superheroes a robots interestelares. Los guiones fueron utilizados en parte en el formato televisivo de la serie. Sin embargo, se produjeron muchas elipsis y capitulos exclusivos para la televisión porque muchas de sus escenas no podian ser aptas para un medio aún más masivo como la televisión con público infantil. [illegible] donde se rescata más el guion original al precedente en papel.

A parte de los 80 números, se realizaron otras series paralelas. Teniendo como base otro éxito televisivo de la *Hasbro* como **G.I. JOE**, se produjeron *crossover* de sendos personajes. Un total de 4 numeros que deleitaron a los aficionados de ambas series. Otras series paralelas fueron **Transformers Headmaster**, que estaba liderado por unos de los autobots Fortress-maximus, co-protagonista en la serie de TV del mismo nombre. Otras de las rarezas era **Transformers Universe**, que recopilaba las 130 fichas de personajes que se exponian en la serie regular. La pelicula tambien tuvo su paso por las páginas de Marvel. Con un total de 3 números, adaptaba a cada milímetro el filme de 1986.

Tras la cancelación de la serie por motivo del lanzamiento de una nueva linea de juguetes de juguetes de los **Transformers**, denominado **G2** (generación 2 y rebautizando la parte anterior como **G1**) se realiza una nueva serie de cómic que intenta revitalizar el fenomeno. El argumento gira en torno a la unión de *Autobots* y *Decepticons* frente a una nueva raza de *Transformers* que quieren aniquilar al resto. Un interesante argumento que no llega a cuajar entre el publico y no pasó del número 12.

ESPAÑA SE TRANSFORMA

Ante el exito de la serie en TV, *Planeta de Agostini* se hace con los derechos de difusión de los comics en nuestro pais publicando la totalidad de G1. Cada numero se componian de 2 de la serie americana, dejando la serie en un total de 40 numeros. También se publicaron titulos como **Headmaster**, **Transformers –G.I.JOE** asi como las fichas de **Universe**. Con motivo de la pelicula, no seria de extrañar que *Panini*, propietaria de la edicion de los títulos de *Marvel* en Europa, pudiera reeditar estos comics. *Panini* debe decidir.

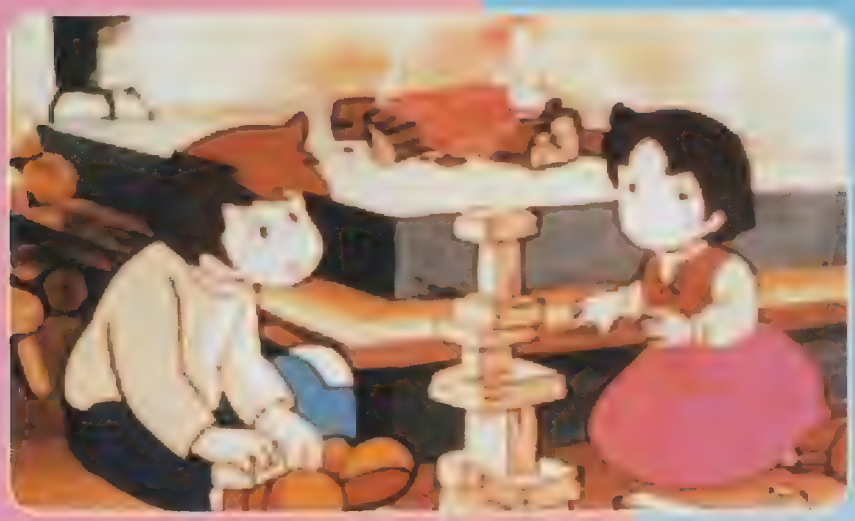
Titojuli

THREE-ISSUE LIMITED SERIES
TRANSFORMERS
THE MOVIE
THE SHARKTICONS STRIKE!

HEIDI

ABUELITO DIME TU

El paso del tiempo es inexorable para todos, incluso para las series más añejas del mundo del anime. Este 2007 se celebra a nivel europeo el trigésimo cumpleaños de la primera emisión de Heidi. Sin duda una de las series más famosas a nivel mundial y todo un estandarte viviente del buen anime. Para celebrarlo se va a volver a emitir la serie en distintos canales europeos, entre ellos Antena 3, se va a crear un musical en Alemania y, como no, se volverá a editar en DVD de la mano de SAV.



Heidi desde muy temprana edad perdió a sus padres y estuvo bajo la tutela de de tía *Dete*. Cuando ésta trabajaba la dejaba al cuidado de una anciana con problemas de sordera. Sin embargo, para su tía *Dete* le era imposible mantener por más tiempo ese encargo familiar. Así que, al encontrar un trabajo estable con una familia adinerada, decide dejar a la niña con su abuelo, que vivía en las montañas próximas a un pueblo llamado *Dorfli*. Pese a la terquedad y el carácter huraño de su abuelo, *Heidi*, poco a poco, consigue ahondar en su corazón con su simplicidad y gran estima. Allí en las montañas conoce a Pedro y a su abuela, que tenía cierta debilidad y predilección por los panecillos blancos y el entorno natural que representa las montañas. Desde los animales bajo el dominio humano como las aves y las plantas de aquel lugar del mundo. Más adelante conocerá a la familia *Seseman*, y en especial a *Clara*, una chica de alta clase con problemas de movilidad. *Heidi* encontrará en ella su mejor amiga.

Este es, en breves líneas, parte del argumento de la serie. Un argumento sobradamente bien llevado que invita al espectador a conocer una geografía, su sociedad y sus costumbres (gente que vive en las montañas de los *Alpes Suizos*). Las formas de vida y costumbres de los montañeros se engalanan con una visualidad pasmosa y realismo. En otro orden de cosas, encontramos otro lado social bastante opuesto a la sencillez: La burguesía, representado por el mundo de su amiga *Clara* y en especial de la *Señorita Rotenmeier*. Un mundo de costumbres refinadas, artificiales, que condiciona las actitudes del ser humano

para ser definido como correcto. La intransigencia de estas formas choca con la simplicidad inusitada de nuestra protagonista. Ese mundo gris, el mundo de Clara en el que esta envuelta. Un mundo que en cierta medida se ve también reflejado en su estado anímico y en su salud. Esta dualidad social forma parte fundamental de la historia que nos atañe. Distintas sociedades paralelamente enfrentadas son mostradas de forma sutil en este anime. Cada una de ellas posee sus ventajas e inconvenientes. Por poner en ejemplo, *Dete*, la tía de Heidi, decide trabajar en la ciudad dejando un lado la naturaleza en la que ella se vio criada. Sin embargo, su padre decide quedarse allí, pese a la sobriedad y los peligros que conciernen las montañas. En definitiva, la serie refleja dos formas diferentes de existir, aunque en el fondo prevalecen los mismos sentimientos. En **Heidi**, como en otras producciones de la *Nippon Animation* (**El bosque de Tallac**), se manifiesta la necesidad del ser humano de reencontrarse con el entorno natural, al mismo tiempo que apela por la obtención de un espíritu afectivo con las personas y la familia (es en la familia donde gira la trama de otras de sus grandes producciones: "**Marco: De los Apeninos a los Andes**").

En 1974 la compañía nipona *Yuizo Eizo* creó esta serie basada en las novelas de que la autora *Johanna Spyri*. El éxito de la serie no tuvo precedentes en la TV nipona del momento. Lejos de las artes y costumbres niponas o el interés creciente por los Estados Unidos y la cultura occidental de los últimos años, **Heidi** invitaba al espectador nipón a sumergirse en otra forma de vida que desconocía. La serie era, sin serlo, como una especie de documental, donde se mostraba un lugar del mundo lejano conceptualmente y de conocimiento del nordeste asiático. Así, de este modo, gran parte de los japoneses sintió una pasión por el mundo en el que se recrea la protagonista. Del mismo modo que la zona manchega es lugar indiscutible de las andanzas del hidalgo *Don Quijote* y su inseparable *Sancho*, los *Alpes suizos*, y en concreto la zona de *Maienfeld*, lugar donde se desarrolla gran parte de los hechos de la historia, se vincula con este personaje creado por *Spyri*. El paso de la serie por Europa produjo una asociación similar. Si bien en la Europa central la historia era muy conocida (por el libro de homónimo título y las distintas películas realizadas en EEUU), en los países mediterráneos, la serie producida en Japón facilitó el conocimiento de tan particular protagonista. Sea como fuere, el éxito mundial de Heidi motivó a que se explotara desde un punto de vista turístico esta asociación a nivel mundial.

La citada compañía *Yuizo Eizo* posteriormente pasó a llamarse *Nippon Animation*. Como hemos comentado en artículos anteriores, *Nippon Animation* fue cantera de grandes productores y realizadores de series de animación, entre los que destacan *Isao Takahata* o *Hayao Miyazaki*, tándem fundamental del Estudio *Ghibli*. Es en éste primero donde reside de mayor importancia en la dirección de los 52 episodios de los que se compone. La dirección también corre a cargo de otros directores reconocidos como *Yoshio Kuroda* (**Banner y Flappy** o el **Bosque de Tallac**), sin duda, uno de los más mimados por parte de esta compañía. **Heidi** forma parte de las series en las que se curte en el campo de la dirección *Isao Takahata* y que extrapolara su buen hacer en producciones de *Ghibli* como "*La tumba de las luciérnagas*". Como en casi todas la producciones de *Nippon Animation*, **Heidi** goza de una espléndida documentación visual así como una clara definición de las artes y costumbres y del "*modus vivendis*" de los *Alpes suizos*.

Otro apartado no menos interesante es el musical, donde *Takeo Watanabe* (**Candy Candy**) se nutre de melodías y ritmos alpinos añadiendo verosimilitud a la obra. Sin embargo, tanto el *opening* como el *ending* son iconos distintivos de esta producción y reconocibles por distintas generaciones a nivel mundial. En Japón es una de las canciones más populares y es enseñada entre los más pequeños como canción infantil en las escuelas.

Uno de los animes más exitosos de todos los tiempos está de enhorabuena en Europa. Como dijimos al inicio, nuestro continente celebra el trigésimo cumpleaños de esta producción. No obstante, esta afirmación es un tanto relativa. La serie se emitió en Japón en 1974 y en España la vimos al año siguiente. Por lo tanto, aquí en concreto se celebraría el 32 cumpleaños y no el 30. Pero claro, para simplificar, finalmente cedemos ante convenciones. Con motivo de esta singular celebración se preparan determinados actos. El más destacado es el musical acerca de esta obra, aunque no sería la primera vez que se realiza un musical de las peripecias de *Heidi*, *Pedro* y *Clara*. En Alemania es todo un clásico. El artífice del proyecto es *Peter Maffay*, y posiblemente este musical llegará a distintas ciudades españolas para finales de año. Desde España, Antena 3 emite la serie en junio y desde SAV anuncia que editarán en DVD (y supongo que por primera vez con imagen remasterizada, como en sus últimas ediciones de las obras de la *Nippon Animation*) también para finales de 2007.

Podríamos considerar el anime de Heidi como uno de los más repuestos en la televisión española. Desde su primera emisión hasta ahora, perdemos la cuenta las veces que se ha emitido desde uno u otro canal del espectro nacional, autonómico o local. Ha sido de las pocas series japonesas que han pasado el filtro de la censura a mediados de los 90 por las connotaciones y valores positivos que se le asegura poseer. Unos dibujos animados llenos de sentimientos que han dejado escapar caudales de lágrimas a moco tendido sobre un amplio público de edades diversas. Distintas generaciones que han disfrutado de las peripecias de la niña de las mejillas sonrojadas más famosas del anime. Un anime de carácter atemporal que crece en la memoria colectiva de la sociedad. Sea como fuere, nuestra querida (u odiada por otros) *Heidi* se hace madura, aunque sigue brillando como el primer día.

BUBBLEGUM CRASH

Las famosas *Saber Knights* regresan en la secuela de Bubblegum Crisis. Seguidor o no de estas heroínas, podrás disfrutar de estas 3 OVAs a partir del 18 de abril de la mano Selecta Visión. ¡Adrenalina pura!

Muchos otakus de la vieja escuela recordarán la serie de OVAs, **Bubblegum Crisis**, editada bajo el sello Anime Video (en aquellos ya lejanos mediados de los 90, snifff), que ofrecía acción desenfrenada conducida por cuatro bellas féminas. Bajo el nombre de **Bubblegum Crash!**, se retomaba la historia un año después de los acontecimientos de **Crisis**, en forma de 3 OVAs producidos de nuevo por AIC.

EN UN FUTURO NO MUY LEJANO...

Antes de entrar en materia con su secuela, hagamos un breve repaso de la historia de **Bubblegum Crisis**, aparecida en Japón en 1987 en forma de 8 OVAs bajo la dirección de *Katsuhito Akiyama* (**Thundercats**, **Sol Bianca**) :

En el año 2025, un terremoto arrasa la ciudad de Tokyo, dejándola en la ruina. Para su reconstrucción, una importante compañía llamada Genom crea unos androides bautizados como *Boomers*. En el año 2032, con los *Boomers* ya integrados en la sociedad, la ambiciosa Genom se convertirá en una amenaza al intentar silenciar algunos incidentes violentos provocados por *Boomers* aparentemente fuera de control, pero que en realidad están siendo causados por unidades diseñadas al margen de toda regulación. Por fortuna, entran en escena las *Knight Sabers*, cuatro valientes chicas que, dotadas de poderosas armaduras, harán lo posible por frenar los propósitos de la compañía y acabar con los *Boomers* descontrolados que ponen en peligro al ser humano. *Sylia Stingray*, la líder del grupo y creadora de las armaduras parece ocultar un misterioso pasado; *Priscilla Asagiri*, líder y vocalista de un grupo de rock (*Priss and the Replicants*, un guiño directo a **Pillip K. Dick**, autor de la novela **¿Sueñan los androides con ovejas mecánicas?** adaptada al cine como **Blade Runner**,

con la que la serie guarda muchos puntos en común), que disfruta de la conducción salvaje de su moto durante su tiempo libre y tiene un carácter tan temperamental como era de esperar; *Nene Romanova*, miembro de la AD Police (la división policial del gobierno encargada de solucionar los incidentes en los que se ven envueltos *boomers*), experta en comunicaciones y *hacking* y miembro más joven del grupo y por último *Linna Yamazaki*, deportista y la última en incorporarse al equipo, son las integrantes de las *Knight Sabers*. Sin ellas Mega Tokyo y el mundo entero estarían perdidos...

La serie no solo resultaba innovadora por incluir en los papeles protagonistas a una serie de mujeres retratadas más allá de la mera caricatura (algo que ya pasase en **Gall Force**, del mismo equipo creativo), sino por la contundente banda sonora que acompañaba todos y cada uno de los episodios. Temas de rock ochentero interpretados por *Kinuko Oomori*, la voz tras *Priss* y que a la sazón era la líder y vocalista del grupo de rock *Silk*, aparecían en los seis primeros episodios (en el séptimo y el octavo no fue posible por cuestiones contractuales) dotándoles de una banda sonora indiscutiblemente personal (N.de Mikel: muchos de los que entonces eramos más jóvenes todavía nos estremecemos al escuchar los primeros acordes de aquel Kon ya wa hurricane). Otro de los rasgos característicos de la serie era la increíble (para la fecha, por supuesto) calidad de su animación, con una genial cinemática que muchas de las series de hoy en día deberían intentar emular.

BUBBLEGUM CRASH!

En 1991, tras disputas varias sobre los dere- [redacted] dos compañías creadoras de **Bubblegum Crisis**), fue esta última quien se puso manos a la obra y produjo una secuela.

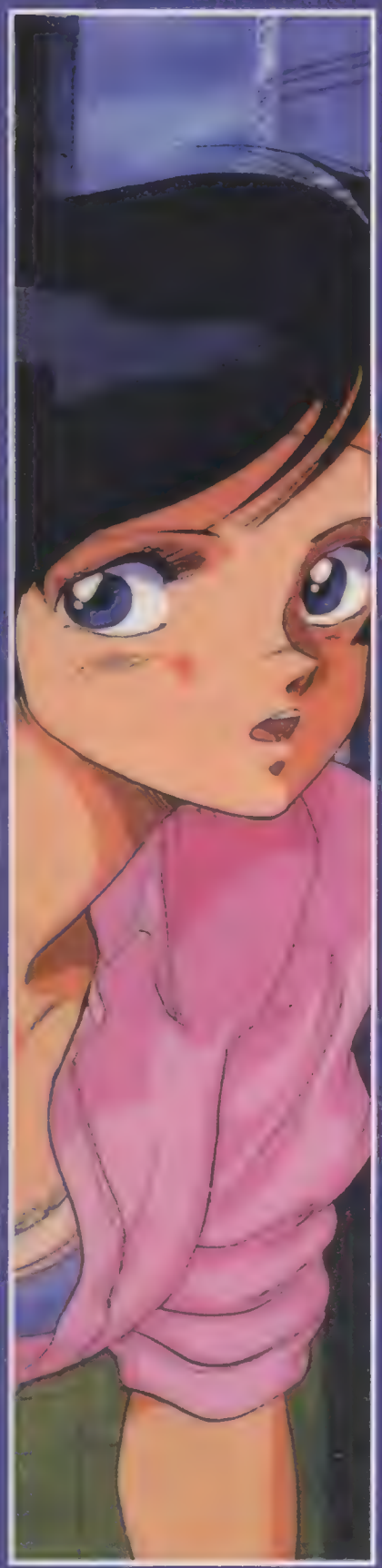
La acción nos transporta al año 2034, algunos meses tras la desaparición (?) de *Genom*, a un Mega Tokio que no tiene nada que ver con el de **Bubblegum Crisis**. Los *Boomers* continúan trabajando como auxiliares de los humanos, pero al parecer se ha podido evitar que se conviertan en armas camufladas capaces de devastar media ciudad sin que medie aviso alguno.

OVA 1 – Illegal Army

Las cuatro chicas que una vez salvaron Mega Tokyo, *Linna, Nené, Priss y Syvia* - alias las *Saber Knights*- han decidido seguir su propio camino y dar un respiro a su tarea como salvadoras del mundo. Sin embargo las malvadas intenciones de un grupo de mercenarios y la impotencia de la AD Police ante ello, han provocado que la ciudad vuelva a necesitar la ayuda de estas muchachas.

OVA 2 – Geo Climbers

El dr. *Haynes* - ayudante del difunto padre de *Sylia*- decide continuar la investigación que una vez quisieron llevar a cabo. Consistía en diseñar una nueva generación de Inteligencia Artificial denominada ADAMA, destinada equipar a toda una nueva serie de androides. Pero el ayudante de *Haynes*, el *dr. Yuri*, no comparte los mismos propósitos.



OVA 3 – Meltdown

Sorprendentemente, los *Boomers* de toda Mega Tokyo se han rebelado ante la impotente mirada de los humanos. Pero alguien se esconde tras esa revuelta, y las *Knight Sabers* no están dispuestas a que se salgan con la suya. Lo que aún no saben es que se encontrarán con un viejo conocido que supondrá la mayor amenaza de sus vidas.

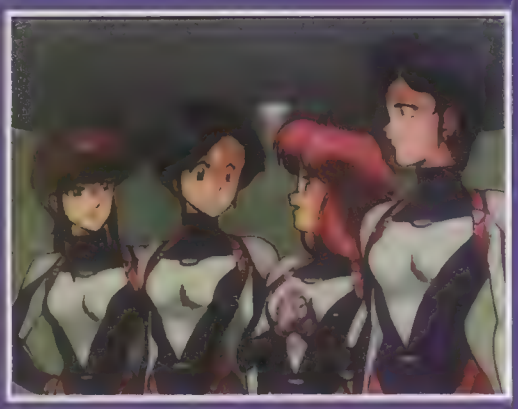
Tanto el tono general de la historia como el tratamiento de los personajes sufre una drástica transformación en esta secuela. El tono *hard sci-fi* de **Crisis** desaparece, sustituido por otro más ligero, más orientado a la acción que al desarrollo de los personajes. El guión sigue conservando parte de la dinámica de la serie original, pero el tratamiento que se da a los personajes y a las situaciones clave es menos maduro, orientado tal vez a un público menos adulto.

La sustitución de *Kinuko Oomori* por parte de *Ryoko Tachikawa* como voz de *Priss*, el uso de una banda sonora más orientada al pop que al rock y el giro general que da la historia a lo largo de los tres episodios de esta serie hace que muchos fans acérrimos de **Crisis** no consideren **Bubblegum Crash!** como una secuela canónica de la original. Sin embargo lo que a primera vista pudiera parecer un demérito no hace más que acercar la serie a algunas audiencias a las que la ciencia ficción dura, repleta de continuas referencias a obras de género, hubiese podido

Bubblegum Crash tiene las dosis adecuadas de acción, desarrollo de personajes y final más o menos inesperado como para satisfacer a todos los públicos, en especial a quienes no se van a tomar la molestia de compararla con su predecesora.

SECUELAS – SPIN OFFS

Como toda serie de éxito que se precie, el universo **Bubblegum Crisis** cuenta con varias adaptaciones al manga (no al revés, como suele pasar en el mundillo). En relación con las *Knight Sabers*, no obstante, ninguna de las dos adaptaciones se considera canon (ni manga, ya puestos) dado que el guión y el dibujo corre a cargo del estadounidense *Adam Warren* (estas adaptaciones son **BGC: Grand Mal** y **BGC: Meat Jacket**, editadas en los EEUU por Dark Horse). El único spin off considerable como canon es la novela **Soldier Blue** de *Tosimichi Suzuki*, donde se narra el breve periodo de tiempo que conecta **Bubblegum Crisis** con **Bubblegum Crash!**



En 1997, AIC produjo un remake en forma de serie de televisión de 26 capítulos bajo el título **Bubblegum Crisis Tokyo 2040**, que reescribiría la trama original de la serie de arriba a abajo. Con una calidad muy aceptable, encontramos varios cambios en la historia con respecto al original. Del mismo modo, el carácter de las protagonistas también se ve alterado, al contar con muchos más minutos de metraje para profundizar en los personajes.

Por si fuera poco, el universo **Bubblegum** también cuenta con una precuela a **BubbleGum Crisis** titulada **AD Police Files**, basado en el manga **AD Police 25:00**, que se centra en el cuerpo de policía del mismo nombre, y que cuenta los primeros casos del agente *Leon McNichol*. Como de precuelas va la cosa, AIC ha creado tambien una serie de televisión titulada **The New AD Police**. Esta serie nos lleva al año 2039, y a lo largo de doce episodios nos muestra las andanzas del agente *Kenji Sasaki* y el resto de sus compañeros en la división especial de la AD Police.

Completamente desvinculada de las tres series principales que componen la columna vertebral del universo **Bubblegum** nos encontramos con otro spin off, la película **Parasite Dolls**, fruto dela cooperación de AIC e Imagica. En este caso el argumento se centra en *BRANCH*, una sección de la AD Police dedicada al estudio y el análisis de los *Voomers* (no se trata de un fallo por mi parte: a partir de la OVA **AD Police Files** los *Boomers* cambian la *B* por la *V* según la nomenclatura oficial de AIC).

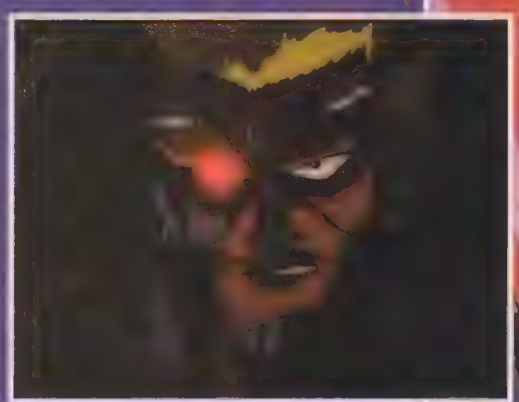
CONCLUSION

Por fortuna para muchos otakus, Selecta Visión sigue con su filosofía de reeditar antiguos clásicos; esta vez le toca a **Bubblegum Crash**!, con un DVD que recopila la totalidad de los OVAs durante más de dos horas de buena animación tradicional.

Con una estética cyberpunk y una influencia más que evidente del universo **Blade Runner**, este anime dejará satisefechos a los fanáticos de la ciencia ficción, los mechas y la acción. Pese a ser un anime de principios de los 90, goza de una animación muy aceptable para los estándares actuales (algo a lo que Selecta nos está malacostumbrando gracias a productos de altísima calidad como **Blood+**) y un argumento en apariencia simple (pero efectivo) que plantea la humanización de las máquinas y las consecuencias de la pérdida de control del hombre sobre la sociedad. De hecho, ese argumento presuntamente tan simple acaba desarrollándose de forma inesperada, planteando dilemas morales dignos de compararse con los que pueblan algunas obras maestras de la animación, como podría ser **Ghost in the shell** (obra maestra para unos, y para otros también -N. De Mikel: Obra maestra del cine y punto pelota-) pero que en esta ocasión se nos presentan bajo un enfoque orientado eminentemente a la acción y el entretenimiento.

Con esta edición en nuestras manos y **AD Police Files** a puntito de ser editada también por Selecta si no es que coinciden en la calle, nos quedamos abrazando la esperanza de que se reedite de una forma igual de cuidada la serie original, **Bubblegum Crisis** y, por qué no, de que las ventas despierten el interés por el resto de series que componen una saga que seguirá dando que hablar durante bastante tiempo. Puestos a esperar, esperamos con impaciencia por si al final pudiese caer el remake **Bubblegum Crisis 2040**.

KENICHI GARCIA
Textos adicionales By Mikel...



MARIA-SAMA GA MITERU

UNA DULCE BRISA PRIMAVERAL ENTRE CHICAS

Ah, el placer de volver a ver el colegio. A ver sus chicas, las chicas, las chicas, las... Espera... ¡Esta serie es sólo de chicas!!

Pues sí, **Maria-sama ga miteru** (a partir de ahora, Maria-sama o Marimite porque me voy a dormir de tanto repetirlo…) es una serie donde sólo vas a ver chicas. La protagonista es una chica, sus amigas son chicas… bueno, hay algún chico por ahí, pero nada importante.

¿Y qué tiene de especial? Bueno, es una de las primeras series que ha tratado el shojo-ai como tal (es decir, amor, aprecio y cariño entre chicas pero sin llegar al lesbianismo, o rozándolo levemente) de un modo ligero y como forma de introducción a uno de los mundos prohibidos en los institutos. Hasta ahora, sólo se podía conseguir esta serie por medios ilegales (o sea, fansubs), pero su difusión a partir de Mayo nos permitirá disfrutar de esta inusual pero brillante serie. Pero vayamos al principio…

Todo comenzó en 1997 de la mano de *Oyuki Konno* y como una serie de novelas de corte shojo inicialmente. Lo que parecería algo para leer amoríos y desventuras pronto se convertiría en múltiples diversiones, pasando del drama a la comedia con rapidez, y añadiendo tintes de romance lésbico muy sugerentes. Aunque no gozó de una gran popularidad, su sencillez hizo que se ganase el corazón de muchas japonesas. Cabe mencionar que las novelas originales aún siguen publicándose, llegando hasta los 28 tomos por ahora.

La editorial Shueisha decidió adquirir los derechos y publicar esta serie como manga en el año 2004. Su tímida aparición en el mercado le dio un cierto grado de simpatía a la serie, y de modo silencioso fue escalando puestos hasta convertirse en una serie de cierto renombre… El guión es el original de las novelas, y a los pinceles tenemos a *Satoru Nagasawa*. Lleva hasta ahora un total de 7 tomos recopilados, que ni siquiera llega a la totalidad del anime… aunque son mucho más profundos, claro está. Comentar que el dibujo es muy "ligero" con lo que su lectura es sorprendentemente amena para lo que podría esperarse. Eso sí, debo advertir que estos tomos son difíciles de conseguir y tendréis que mirar tiendas de importación si queréis conseguirlos… aunque, en mi opinión, esta serie funcionaría perfectamente en el mercado español.

Y entonces, llegó lo que va a emitirse aquí en España : el anime.

Maria-sama se compone de dos partes de trece episodios cada una : **Maria-sama ga miteru** y **Maria-sama ga miteru -haru-**. Por si lo estáis preguntando, la traducción exacta es "La Virgen María nos está mirando". Aunque haya una diferencia de nombre entre ambas, son prácticamente una continuación de la otra como si fuera una única serie, aunque esta separación se debe a una pausa en la emisión de la serie. En ella, como ya he mencionado, viviremos las andanzas, hazañas y desventuras de la pobre Yumi. Pero eso no es todo…

Dando dos vueltas de campana, surgió una tercera serie un tanto especial : **Maria-sama ni naishô**. (No se lo digas a la Virgen María) Esta tercera serie no es sino una parodia de las otras dos, con lo que las situaciones "tiernas" y "bonitas" de la serie original se convierten en las cosas más hilarantes que jamás te puedes encontrar, haciendo que los personajes te resulten aún más simpáticos.

Para la gente que piense que una serie de 26 capítulos (o 2 de 13) no es suficiente, comentar que hace muy poco empezó a salir una serie de OVAs continuando la historia de la serie, con lo que podemos asegurar que esta serie seguirá y seguirá…

Respecto al trabajo técnico, esta serie ha sido realizada por el Studio DEEN, que se ha encargado de series de diversos tipos, tanto de acción como **Rurouni Kenshin**, **Maison Ikkoku** o **Fruits Basket**, entre otras.

Para entender esta serie en su sencilla complejidad, hay que entender el sistema que envuelve todo el instituto. Al igual que existen las relaciones de *sempai* (o alumno de grado superior que suele actuar como mentor) y *kohai* (alumno de grado inferior que suele ser al que ayudan), en esta serie tenemos el "sistema *soeur*" ("hermana" en francés). Este sistema relaciona a una *sempai* y una *kohai* como si de hermanas se tratasen, por medio de un rosario que la de grado superior entrega a la inferior, y la alumna de grado inferior llamando a la superior como si fuera su propia hermana, reforzando los vínculos entre ellas y formando el dúo *petit soeur* (hermana pequeña) y *grande soeur* (hermana mayor).

El *Yamayurikai* o "Consejo de las rosas" (su traducción literal es "El club del lirio de montaña", en referencia a una canción infantil japonesa) reciben precisamente los nombres de tres clases de rosas, y sus *petit soeur* reciben el apelativo "*en bouton*". Aunque al

principio se hace confuso, la introducción en la serie es progresiva y relativamente fácil de comprender, ya que la propia protagonista ayuda a explicarlo concienzudamente.

HISTORIA

Érase que se era el Instituto Lilian para señoritas (ya os he dicho que sólo ibais a ver chicas, ¿pensabais otra cosa?), donde tenemos a una inocente chica de primer año llamada *Yumi Fukuzawa*. Soñadora, alegre, curiosa, tímida, sencilla y que se sonroja con facilidad (toda una monada). Del otro lado, tenemos a *Sachiko Ogasawara*, una de las más bellas estudiantes de segundo año que además pertenece al "Círculo de las Rosas", el grupo que rodea al "*Yamayurikai*", o lo más parecido al consejo estudiantil. Seria, esbelta, de la alta sociedad, con un aire de nobleza innato… como os podéis imaginar, un opuesto por completo.

Yumi siente una profunda admiración por *Sachiko*, y lo más normal sería que esas dos chicas nunca se hubiesen encontrado, pero por un pequeño suceso que ocurre delante de una estatua de la Virgen María, no les queda más remedio que estar juntas por una obra de teatro.

A partir de ahí, *Yumi* comienza a conocer a su admirada *Sachiko*, tanto secretos, la gente que le rodea, el Círculo de las Rosas y mucho, mucho más…

(Aclaración : Como ya he comentado, el *Yamayurikai* se compone de tres "Rosas", cuyo nombre real se termina olvidando con mucha rapidez. Por ayudar a los lectores, sólo facilitaré los nombres que se usan constantemente en la serie)

Yumi Fukuzawa : La protagonista de esta historia. Una chica sencilla, feliz, alegre, tímida y especialista en poner caras raras cuando está pensando en algo. Su humildad y su preocupación por cualquier tipo de detalle hace que su cabeza siempre esté dando vueltas… pero su corazón es muy grande y amplio, repartiendo amor y cariño a todo el mundo, desde las chicas de su colegio, pasando por su hermano menor, *Yuki*, y mucha más gente. Suele causar el "efecto *Miaka*"… o sea, o la odias o la amas según la ves. Normalmente suele ser lo segundo, porque si fuera lo primero no estarías leyendo este artículo…

Sachiko Ogasawara : Proveniente de una familia de alta cuna, está prometida desde muy joven con un hombre, rica, con estilo… aunque afortunadamente no es niña pija. Al principio empieza siendo muy fácil de aborrecer, pero según van pasando los capítulos termina siendo una persona entrañable… sobre todo, con algunas actitudes que tiene (memorable la del episodio número 5). Otra que cae en el mismo "efecto *Miaka*", pero a esta se la suele odiar…

Rosa Chinensis : Por lo general reservada y misteriosa, es una de las tres rosas del consejo de la escuela. Por lo general la más maliciosa de las tres (y sin dudarlo, la que más estilo tiene), educa a *Sachiko*, su *petit soeur*, de la mejor manera que puede, intentando quitarle los aires de superioridad para que se convierta en mejor persona. Ella y su *soeur* suele ser representadas por una rosa roja.

Rosa Gigantea : Segunda de las tres personas que forman el consejo de la escuela, y, a mi parecer, la mejor de las tres. Diametralmente opuesta al resto, es la más marimacho del grupo. Escandalosa, varonil y fuerte, le encanta divertirse… particularmente con *Yumi*, a la que le gusta tocar e incluso sobetear. Sin embargo, debajo de esa apariencia desenfadada se esconden muchos secretos… Su representación es con una rosa blanca.

Shimako Todô : Es la *petit soeur* de *Rosa Gigantea*. Aparte de destacar que es la única *petit soeur* de una "Rosa" en primer año, es la más enigmática de todo el colegio. De mirada dulce pero apagada, esconde una gran cantidad de misterios, más incluso que su hermana mayor. Se lleva muy bien con *Yumi*, aunque ésta no termina de entender cómo es *Shimako*.

Rosa Foetida : Antes de nada, sí, se dice "Foetida" y no "Fétida". Es, cuanto menos, la más extravagante de las tres "rosas" del consejo, y sus excentricidades no tienen parangón en la serie, protagonizando múltiples confusiones. Sin embargo, estas excentricidades no revelan ningún tipo de información sobre ella, lo que la convierte en el mayor secreto de la serie. La rosa que representa a este grupo es la amarilla.

Rei Hasekura : Es la *petit soeur* de *Rosa Foetida*. Prima y vecina de su propia *petit soeur*, su físico ligeramente varonil le hacen parecer fuerte y vigorosa (muy parecida a *Sailor Urano*, para que os hagáis la idea). Sin embargo, su personalidad es sorprendentemente diferente… resultando ser toda una sorpresa en la serie.

Yoshino Shimazu : La última, pero no por ello la menos importante dentro de la familia. Es

prima y *petit soeur* de *Rei* con una constitución débil, contrastada con una fuerte personalidad. Es la mejor amiga de *Yumi*, con la que vivirán muchas aventuras de todo tipo, y más de una de tipo cómico.

Por si no fuera poco con que **Marimite** tenga novelas, manga y anime, tenemos también banda sonora (delicia de música clásica para los oídos, desde las instrumentales a los opening y ending), merchandising, CD-Dramas… y por supuesto, todo el revulsivo del fandom, que normalmente suelen escribir historias de tinte mucho más profundo que el de la serie, llegando al yuri y el lesbianismo explícito. Si buscáis por Internet podréis encontrar mucha información al respecto… estoy seguro que no os defraudará.

Comentar como curiosidad añadida, que muchos conceptos que usan en la serie, así como los nombres de los capítulos, son directamente frases en francés, con lo que la traducción es sorprendentemente mas fácil de lo que parece.

Como conclusión final, sólo puedo decir que es una serie que tiene dos tipos de reacciones: o la aborreces y la olvidas, o adoras cada pequeño detalle de ella. Parece mentira que un chico como yo sea de la segunda opción, pero es que es simplemente preciosa… un pequeño remanso de paz entre tanto tiroteo, explosión y rayo láser… nada como una simple taza de té mientras se observan los pétalos del jardín caer. Dadle una oportunidad… estoy seguro que os merecerá la pena. De verdad.

SAMURAI CHAMPLOO

SOME LIVE, SOME DIE IN THE WAY OF THE SAMURAI

Diferente. No hay ninguna otra palabra que defina mejor a esta inusual serie. Pocas veces se ha visto en un anime una mezcla de elementos tan dispares como el tradicional mundo de los samuráis y algo tan actual como el hip-hop, dando lugar a un producto formativo e interesante que asombra allí donde pasa. Así es Samurai Champloo.

EL CAMINO DE TRES

La historia viene a situarse en la antigua época Edo, después del sangriento período de guerras continuas denominado Sengoki Jidai. No se nos dice el año exacto en el que empieza todo, pero más o menos por algunas referencias históricas que se mencionan podemos decir que todo ocurre a mediados del S. XVII, cuando los samuráis ya empezaban a perder todo su sentido para convertirse en parásitos de una sociedad pacífica y el país entero caía en un círculo de sobreprotección y monotonía, con cierre de fronteras, persecución de cristianos, controles exhaustivos y violencia por doquier; unos años confusos que, dicho sea de paso, servirían para crear la base que mantendría en pie el árbol del shogunato durante 250 largos años. Es en estos tiempos de continuos cambios cuando conoceremos a los tres protagonistas principales, destinados a realizar juntos un viaje a lo largo y ancho de Japón en busca de un samurai que huele como los girasoles. El primero de ellos es una chica que a primera vista es bastante simpática. Se llama *Fuu* y tiene 15 años. Antes de partir de viaje, *Fuu* trabajaba en una tradicional casa de té. La mala suerte hizo que se montara un lío enorme por la torpeza de echarle encima un vaso al hijo del alcalde y que el local donde trabajaba quedara reducido a cenizas. El segundo individuo al que vemos se llama *Mugen*, y es un chaval de 20 tacos que viste de forma rara, es feo (en palabras de *Fuu*), no se controla y encima es un maleducado. Él es el que saca a la chica del primer problema tras apostar 100 bollos y se enfrenta a los alborotadores causando el caos en la casa de té. Al tercer protagonista lo conocemos tras una batalla contra los guardaespaldas Yagyu del gobernador en defensa de un desvalido. De nombre *Jin*, este samurai tranquilo y honorable, conocido por su destreza con la espada y su siniestro pasado, se topará de casualidad con sus futuros compañeros tras deshacerse de sus rivales y entrar en la casa de té. *Mugen*, que en ese momento estaba ocupado partiendo los dedos al fanfarrón del hijo del alcalde, no puede evitar enzarzarse en una frenética lucha contra *Jin* al enterarse que

había matado a los hombres fuertes que según su víctima le iban a patear el culo. Así da comienzo una impresionante pelea donde veremos el estilo único e impreciso llamado "champloo kendo" de *Mugen* contra uno más tradicional pero no por ello menos peligroso de *Jin*. Así que entre pitos y flautas y en medio del caos absoluto, el local acaba destrozado y en llamas y nuestros dos hombres capturados y de camino al patíbulo por la muerte del hijo del gobernador en el incendio. Pero por suerte para ellos, su final no estaba marcado por el filo de una espada ese día, ya que *Fuu* decide emprender un viaje un tanto especial y no piensa más que en ellos para que la acompañen y sean sus guardaespaldas a cambio de salvarles la vida. Al final, y tras unos cuantos problemas, *Fuu* conseguirá rescatarles y así emprender un largo camino en busca del misterioso samurai que huele como los girasoles, objetivo ya de por sí difícil como para añadirle que los dos hombres no paran de enfrentarse entre ellos.

ESTILOS Y FORMAS ENFRENTADOS

Samurai Champloo es una de esas series que marcan época. Su visión original del periodo Edo combinado con sus muchos y numerosos ingredientes hace que no estemos frente a una obra cualquiera. Como si de una caja de bombones se tratara, en cada capítulo se nos muestra un buen número de agradables matices llenos de aire fresco que dejan buen sabor de boca. No hay duda de que una parte importante de la culpa lo tienen los personajes. Los principales están muy bien definidos y se complementan unos a otros: *Fuu*, la divertida; *Mugen*, el antisocial; y *Jin*, el frío y serio. A los tres juntos les veremos emprender un sendero largo donde sus pasados oscuros se irán despejando a la par que la relación amor-odio entre ellos evolucionará y se hará más fuerte. Pero si nuestros protagonistas son importantes, más lo son los secundarios. Los tenemos de toda clase y condición, pero todos tienen un punto en común: su gran carisma. No suelen aparecer en las vidas de *Fuu* y compañía más de 2 capítulos, pero la huella que dejan es profunda por lo bien representados que están. Sirva de ejemplo la dulce y bella *Shino*, que ve cómo su vida se cae a pedazos debido a que su marido la ha vendido a un burdel para pagar las deudas de juego que tiene; se trata de un personaje que te llega al corazón y que no puedes dejar de sentir pena por lo que le ha tocado vivir. Otro punto a favor del anime son los muchos y espectaculares combates que hay a lo largo de la serie, combinando estilos y formas que resultan sorprendentes a la vista. El humor es otro de sus principales estandartes. Pese a que a veces pesa mucho la tragedia, los creadores se tomaron la licencia de dar continuos toques de humor para ofrecer una visión tragicómica del viaje, dejando a veces una sensación de falta de seriedad intencionada que se transforma en agridulce en los momentos crudos. Esa nostalgia por la vida que surge en los momentos clave no es sino una herencia directa de otra obra con quien comparte la misma filosofía, **Cowboy Bebop**, y no es de extrañar que sea así, puesto que ambos proyectos estuvieron dirigidos por *Watanabe*. Otra seña de identidad del anime es el gran número de menciones de carácter histórico y cultural que enriquecen la trama de algunos capítulos hasta el punto de hacerla a veces casi didáctica. La animación por su parte también presenta una buena calidad, con escenarios muy trabajados y realistas. Pero lo mejor de todo, lo que hace a esta serie tan especial, son sin duda los anacronismos desperdigados por todos los capítulos y la combinación impactante entre el mundo feudal de los samuráis y una música actual y moderna como lo es el hip-hop, rompiendo así con todos los esquemas que tengamos en mente de todo lo que hayamos visto antes. Esta gran creatividad pone la guinda final a toda una obra básica para todo el que quiera disfrutar de originalidad y buen hacer por un tubo.

DÁNDOLE AL BEATBOX

Una de las señas de identidad más destacadas de la serie y que le da ese toque tan característico es la adición de objetos o modas que no se corresponden con la época de los samuráis que se nos presenta, sino que son de nuestro tiempo. Es lo que se conoce como anacronismos. Muchos de los que aparecen hacen referencia a la cultura suburbana, como la misma banda sonora, inspirada en sonidos derivados del hip-hop, o los grafitis, los pelos teñidos de colores, los piercings… Pero no solo encontramos este tipo de anacronismos. En el capítulo Baseball Blues nuestros protagonistas juegan a un partido de béisbol contra los americanos para decidir el futuro de Japón. Aparte del evidente cachondeo del epi-

sodio, todos sabemos (supongo) que los EEUU no nacieron como país hasta 1763, con la independencia del Reino Unido de los 13 estados iniciales, y que el béisbol era todavía menos probable que existiera en esa época. Lo que sí que es cierto es que más tarde llegaría a Japón una flota de barcos estadounidenses comandados por el *Comodoro Perry* en 1854 que haría que Japón despertara de ese sueño tan largo en que estaba sumido y abriera sus fronteras al mundo.

REFERENCIAS Y CURIOSIDADES

Pero no solo de elementos modernos bebe el anime. A lo largo y ancho de la serie tampoco faltan guiños y curiosidades que, como confiesa el propio director, fueron influencia directa de diversas obras y personajes reales o ficticios. Los más evidentes vienen de su anterior trabajo más destacado, **Cowboy Bebop**, cuyo título si lo comparamos con el de nuestra serie vemos que coinciden en tomar el nombre de un personaje romántico con otra palabra moderna que da una idea de mezcla e improvisación. Otra curiosidad la podemos encontrar en el episodio 9, cuando el esperpéntico *Nagamitsu Naganshonen* saca a relucir una peculiar autobiografía que no es más que una serie de fragmentos de telenovelas japonesas de samuráis de los años setenta. En el episodio 18 tenemos un claro homenaje al artista estadounidense que creó el movimiento del pop art, *Andy Warhol*, bajo la piel de *Ando Uchori*. Los que sean seguidores de películas de terror seguramente caigan en la cuenta de que dos personajes que se mencionan en el lúgubre capítulo 22, *Sabini* y *Upa*, son en realidad *Tom Savini*, famoso creador de efectos especiales y maquillador en películas clásicas de zombis, y *Tobe Hooper*, director de **La matanza de Texas**. Otro guiño lo podemos ver en el enfrentamiento entre *Jin* y *Mukuro* (Bribones Descarriados 2ª parte), que no es más que la recreación del combate final entre *Sanjuro* y *Unosuke* en la película **Yojimbo** de *Akira Kurosawa*. Estos serían unos cuantos ejemplos de lo que nos podemos encontrar, pero hay muchos más escondidos en toda la serie, sólo hace falta un poco de curiosidad y un mucho de paciencia para descubrirlos.

LA MANO QUE MECE EL DISCO

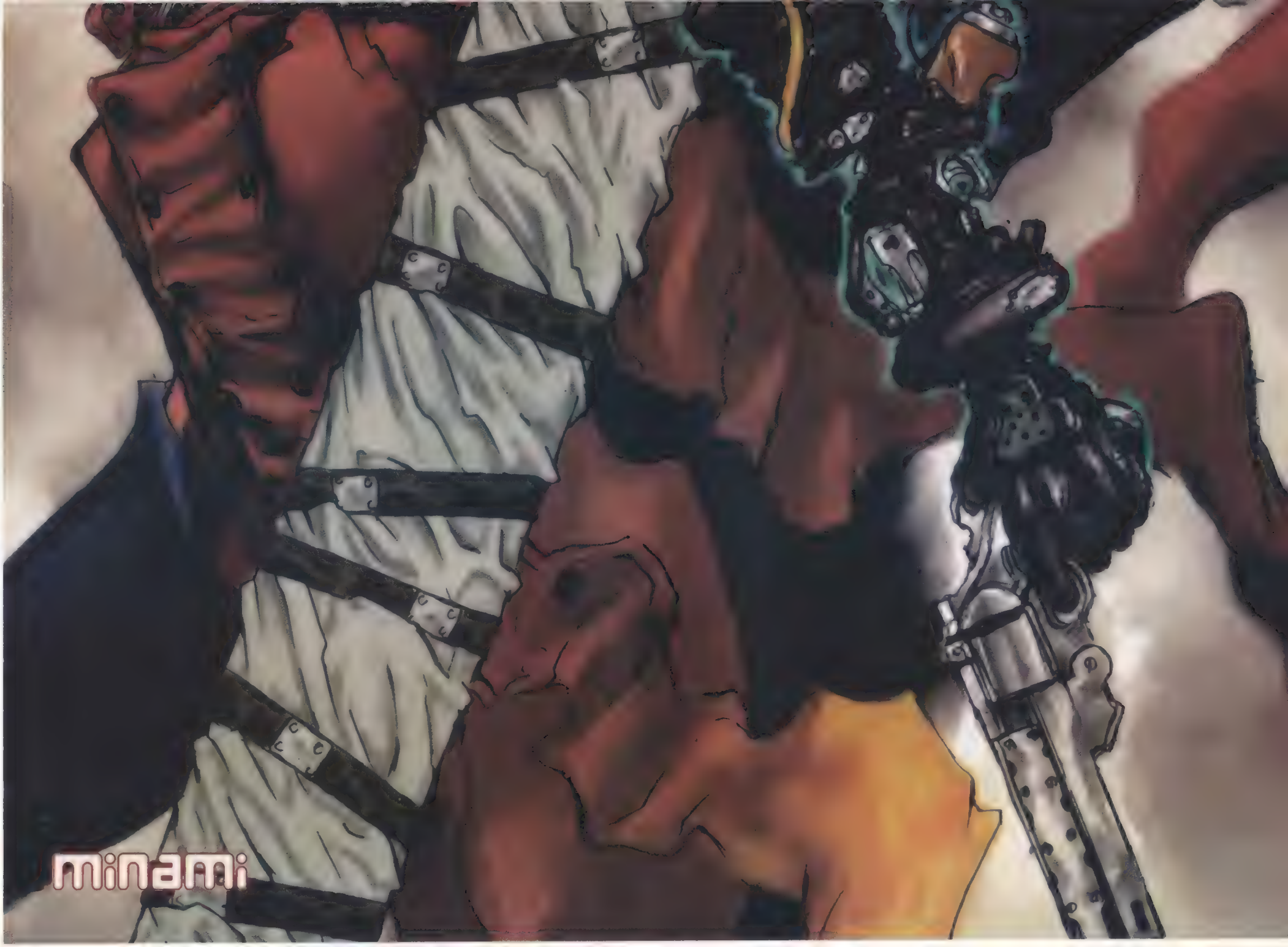
El estreno del anime tuvo lugar el 19 de mayo del 2004 en la cadena japonesa *Fuji TV* y estuvo producida por *Fuji TV*, *Manglobe Inc* y *Shimoigusa Champloos*, contando con un total de 26 episodios de 25 minutos de duración repartidos en dos temporadas. Su creador no podía ser otro que *Shinichiro Watanabe*, director a su vez de la famosa **Cowboy Bebop** y de otras producciones como **Macross Plus** o dos de los cortos de **Animatrix** junto a los hermanos *Watchowsky* (**Historia de un chico** e **Historia de detectives**). Otro pilar fundamental de la obra se trata de *Dai Sato*, que fue el encargado de realizar el argumento de la serie dándole ese toque característico de versatilidad y variabilidad. *Sato* es famoso por haber trabajado de guionista en la propia **Cowboy Bebop**, así como en otras series de renombre como **Wolf's Rain** o algunos de los episodios de **Ghost in the Shell: Stand Alone Complex**. Otros nombres importantes serían *Kazuto Nakazawa*, que se encargó del diseño de personajes, dotándolos de una gran personalidad, y *Mahiro Maeda*, que a su vez diseñó las armas y objetos. Quien se encargó de dar vida al proyecto fue el estudio Manglobe, que dejó el listón por todo lo alto al crear una animación de muy alta calidad.

Para crear la música se cuidó que los que se encargaran de ella fueran lo más vanguardistas posibles del país del sol naciente. De esta forma se consiguieron unos temas rompedores con el entorno histórico pero que combinan muy bien con las ideas que se buscaban en el anime. El tema de apertura (**Battlecry**) fue compuesto por *Nujabes* e interpretado por *Sing02*. Es una canción de las que chocan a oídos de los que no están acostumbrados, pero que pronto te haces con ella y la tarareas por su sonora mezcla entre hip-hop y música electrónica. El primer ending ya es más musical. **Shiki no Uta**, como así se titula la canción, está interpretado y compuesto por la solista japonesa *Minmi*, que mezcla algo de reggae con hip-hop del bueno. El resto de canciones de cierre serían: **Who's Theme**, de la misma *Minmi*; **YOU**, de *Kazami*; **Fly [Small circle of friends]**, de *Tsutchie* y *Fat Jon* (la más flojita de todas); y por último **San Francisco**, de *Midicronia*. La mayor parte de la música de la serie se puede encontrar en los cuatro discos y dos *singles* de los que se compone su banda sonora. Por el contrario, hay canciones que no están en la discografía oficial, como el precioso **Obokuri-Eemui**, que seguro que lo reconoceréis cuando os diga que suena en las escenas de la 2ª parte del capítulo Bribones Descarriados, cuando *Mugen* se hunde en las aguas y aparecen imágenes de su pasado. En teoría, este tema sólo es posible conseguirlo si se compra el álbum **Utabautayun** de *Ikue Asazaki*.

PECES DE CELULOSA A CONTRACORRIENTE

Entre los muchos artículos que era de esperar que salieran a la venta con el lanzamiento del anime y su posterior y flamante éxito sin discusiones hay un par de ellos que hay que tomar en consideración. El primero se trata del único videojuego que tiene la serie y que se titula **Samurai Champloo: Sidetracked**. Fue lanzado al mercado a finales de febrero de 2006 para la Playstation 2 y según el fabricante no tiene mucho que ver con lo visto. En realidad está más centrado en las peleas a katana de los protagonistas que no en la propia historia, aunque eso sí, conserva el espíritu musical de la versión animada a base de hip-hop. El segundo producto de interés es un manga de dos tomos realizado por *Masaru Gotsubo* por encargo de Manglobe. Hay que decir que el propio *Gotsubo* estuvo preocupado por no alcanzar el nivel de la versión animada. Al final parece que cumplió.

Como ya dijimos, el manga está formado por dos tomos que fueron publicados en agosto de 2004 en la revista nipona *Shonen* Ace. En España, quien se encargó de ponerlos a la venta fue la editorial Panini. La historia comienza más o


minami

minami

love hina

menos de forma parecida en los dos formatos, con todo el follón de la casa de té, para luego cambiar a un nuevo argumento totalmente diferente y lleno de aventuras. Según afirma el autor, el cómic bien puede considerarse como un nuevo episodio de las andanzas animadas de *Fuu*, *Mugen* y *Jin*, como efectivamente se puede ver, porque el espíritu es el mismo en los dos formatos. La personalidad y el aspecto de los protagonistas tampoco varía, lo único que en papel se tiende a una simplicidad en el dibujo que choca un poco cuando se está acostumbrado a la serie de televisión. Así que ya sabéis, si os quedasteis con ganas de disfrutar con más andanzas del trío echadle un vistazo a los tomos.

CUANDO EL SONIDO DESAPARECE...

Samurai Champloo es una de esas series que no hay que dejar escapar si se tiene la oportunidad de ver o conseguir. Realmente tiene todo lo que uno pueda desear y mucho más, no en vano es considerado por muchos como uno de los mejores animes del nuevo milenio.

Continuará... Era broma

Alejandro Peralta (Cuntsis)

© manglobe/Shimoigusa Champloos.
© 2006 Selecta Visión S.L.U.

LISTA DE EPISODIOS:

01: TEMPERAMENTOS TEMPESTUOSOS
02: VENGANZA NOCTURNA
03: CANCERBEROS DE ALQUILER 1ª PARTE
04: CANCERBEROS DE ALQUILER 2ª PARTE
05: ANARQUÍA ARTÍSTICA
06: LA BÚSQUEDA DEL FORASTERO
07: NEGOCIOS ARRIESGADOS
08: EL ARTE DEL ALTERCADO
09: BANDIDOS DEL BEATBOX
10: LOCURA LETAL
11: JUGADORES Y GALANTERÍA
12: LOS DIARIOS DEL DESORDEN
13: BRIBONES DESCARRIADOS 1ª PARTE
14: BRIBONES DESCARRIADOS 2ª PARTE
15: BOTÍN ENGAÑOSO
16: CANCIONES DE CUNA PARA LOS PERDIDOS 1ª PARTE
17: CANCIONES DE CUNA PARA LOS PERDIDOS 2ª PARTE
18: LA GUERRA DE LAS PALABRAS
19: UNIÓN BLASFEMA
20: LA ELEGÍA DEL ENCIERRO VERSO 1
21: LA ELEGÍA DEL ENCIERRO VERSO 2
22: COLISIONES CÓSMICAS
23: BASEBALL BLUES
24: ENCUENTRO EVANESCENTE 1ª PARTE
25: ENCUENTRO EVANESCENTE 2ª PARTE
26: ENCUENTRO EVANESCENTE 3ª PARTE

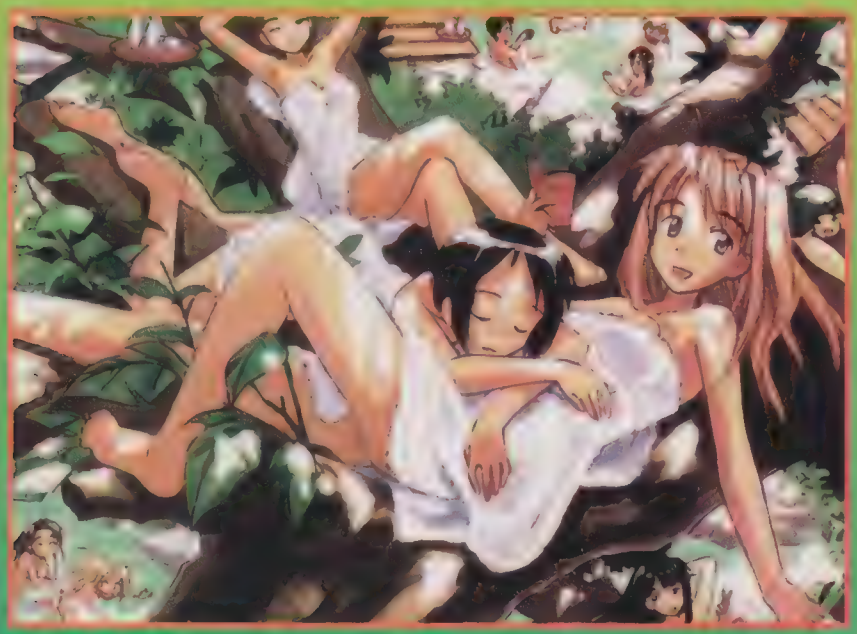
Love Hina

JUVENTUD, DIVINO TESORO

La de universitario es sin duda la mejor época de la vida (sin contar los exámenes y los retrasos de RENFE), y a más de uno nos encantaría que durase para siempre. Sobre todo, si a eso le añadimos la posibilidad de vivir en una residencia femenina cuyas inquilinas harían de tu vida de todo menos aburrida.
Vuelve Love Hina, la comedia romántica más desternillante de los últimos años, en un pack que supone la oferta definitiva para quienes no la tengan aún.

Hace ya algunos años que Glénat apostó por el manga de **Love Hina**, una serie cuyo nombre ya sonaba con fuerza entre los aficionados. El rotundo éxito del manga propició que la casi recién nacida Jonu Media nos trajera este, uno de los animes más esperados en aquella época. Un anime que ahora reedita en forma de pack, con los 5 DVDs de la serie más los dos especiales (el de Navidad y el de primavera) por 60 euros. Si aún no os habéis hecho con la serie, no dejéis escapar esta oportunidad.
Para describirla en un concepto, **Love Hina** es una comedia romántica que trata los temas propios de la juventud (el amor, los estudios, los sueños...) con mucho sentido del humor y sin el edulcorante propio de muchos *shôjo*. Es la historia de un chico resuelto a cumplir la promesa que hizo a su primer amor, y de una familia llamada pensión Hinata donde encontrará un amor real, y también a sí mismo y sus sueños. *"Pasarás buenos y malos momentos, pero si te lo tomas con alegría y optimismo, el futuro te hará una chica de lo más afortunada. En serio... ¡Te lo prometo!"*

"¿SABES? SI DOS PERSONAS QUE SE QUIEREN ENTRAN JUNTAS A LA TÔDAI, VIVEN FELICES PARA SIEMPRE.



CUANDO SEAMOS MAYORES, IREMOS JUNTOS A LA TÔDAI."
Con esta promesa se despidió *Keitarô Urashima* de la que fue su primer amor. Quince años después, *Keitarô* ha suspendido por dos veces el examen de ingreso en la Tôdai (siglas de la Tokyo Daigaku, la Universidad de Tokio), está sin dinero y sus padres le han mandado a buscarse la vida fuera de casa. Con tal panorama, la mejor perspectiva para *Keitarô* es pedirle a su abuela que le deje quedarse en la pensión que regenta, llamada pensión Hinata; pero como cuando llega ahí no hay nadie, decide relajarse un rato en las fuentes termales de la pensión. Así está, cuando para su sorpresa entra una chica bastante mal de la vista que lo confunde con su mejor amiga; aunque no tarda en darse cuenta de su error y *Keitarô* tiene que huir por patas. En la persecución se le unen varias chicas que le van vapuleando hasta acorralarlo, y sólo entonces *Keitarô* se entera de que la pensión se ha convertido en una residencia sólo para chicas. Salvado por la aparición de su tía *Haruka*, consigue de milagro que le dejen quedarse en la residencia gracias a un malentendido por el que es tomado como estudiante de la Tôdai, cuando en realidad ha cateado dos veces. Pero el equívoco no tarda en resolverse, y entonces...
Y entonces empiezan los encontronazos en los que *Keitarô* se topa con las chicas en situaciones comprometidas y estas le vapulean hasta la saciedad; y la dura preparación para entrar en la Tôdai y, aparte de cumplir su promesa de infancia, ganarse un mínimo de respeto por parte de las inquilinas. Una vida que le resultará, si bien agitada, bastan-

te entretenida en compañía de las chicas; especialmente *Naru*, una chica que también se está preparando para el examen de ingreso en la Tôdai y que, aunque siempre le esté vapuleando (gracias a la capacidad sobrehumana de *Keitarô* para pillar a las chicas cuando se están cambiando o tomando un baño), le ayudará a estudiar para que ambos consigan entrar juntos en la Tôdai. Y ya sabéis, si dos personas que se quieren entran juntas a la Tôdai, viven felices para siempre…

ESE HATAJO DE CHIFLADOS

Si algo no puede negársele a *Ken Akamatsu* es su habilidad de dotar a cada uno de sus personajes de una personalidad propia, y **Love Hina** no es una excepción.

-*Keitarô Urashima*: Un joven de 20 años que lleva dos de ellos cateando los exámenes de ingreso en la Tôdai. Al principio motivado por la promesa que hizo quince años atrás, a medida que avanza la serie va dejando de lado ese amor intangible para fijarse en *Naru*, una chica real que está a su lado, ayudándole. *Keitarô* es un protagonista atípico, sin ninguna cualidad especial, que tiende a ser la víctima de todas las desgracias que suceden a su alrededor; es, en definitiva, muy humano.

-*Naru Narusegawa*: De entre las chicas de la residencia Hinata, *Naru* es la que tiene mayor protagonismo. Cursa tercer curso de instituto y también aspira a la Tôdai, y en principio lo tiene fácil, ya que es la número uno de Japón en notas. De fuerte temperamento y patada fácil, ostenta el récord en ser descubierta desnuda por *Keitarô* y suele vapulearle a menudo, aunque en el fondo le aprecia y esto se demuestra en el hecho de que le ayude a estudiar para aprobar juntos los exámenes de ingreso.

-*Shinobu Maehara*: La más joven de las residentes de Hinata, *Shinobu* cursa primero de secundaria y a la vez se ocupa de las tareas domésticas de la residencia. Es la única que defiende (casi) siempre a *Keitarô*, al cual admira mucho y llama *senpai* (alguien que merece un respeto por estar en un nivel más avanzado de estudios o experiencia). *Shinobu* es encantadoramente inocente y adora a *Keitarô* con ese cariño platónico propio del primer amor, y a medida que avanza la serie podemos ver como se convierte de niña a chica para conseguir que *Keitarô* se fije en ella.

-*Motoko Aoyama*: La más seria y a la vez la más divertida de las inquilinas de Hinata. *Motoko* es una espadachina del shinmei-ryu (escuela ficticia de kendo) que vive según la estricta disciplina de un samurai. Al principio es la que más se opone a que *Keitarô* viva en la residencia, pero éste poco a poco se irá ganando su confianza. Especialmente divertidos son los momentos en que sospecha que se está enamorando de *Keitarô* e intenta liquidarlo para acabar con sus dudas. Tiene pánico a las tortugas… y adivinad cuál es la mascota de la serie.

-*Mitsune Konno (Kitsune)*: *Kitsune* es una maruja, una lianta y una vividora. Vive de

trabajos temporales aquí y allá, y por lo general se pasa el día tumbada en el sofá bebiendo o fisgoneando en la vida de los demás para pasar el rato. No es de extrañar que le apoden *Kitsune* ("zorro", y no me hagáis el chiste fácil...). No obstante, hay que decir en su favor que es una buena amiga para *Naru* y *Keitarô* y les da algún que otro empujoncito en su relación... aunque sea por diversión.

-*Mutsumi Otohime*: *Mutsumi* es, se mire como se mire, la chica ideal para *Keitarô*: igual de despistada, igual de torpe e igual de propensa a las desgracias. Tiene la misma edad que él, también aspira a la Tôdai y también lleva dos años cateando, aunque por razones muy distintas: o se olvidó de poner el nombre en el examen, o se desmayó antes de acabarlo (es anémica, y se pasa la mitad de la serie desmayándose). Amante de las sandías y de los braseros, se toma la vida con mucha calma, sin esfuerzos inútiles (y algunas veces tampoco los útiles). Tiene una gran importancia, especialmente en el manga, ya que le gusta *Keitarô* y tiene alguna relación con la "chica de la promesa".

-*Kaolla Suu*: Dentro del elenco principal, *Kaolla* es junto a *Kitsune* el personaje con menos protagonismo, y su papel se limita casi únicamente a inventar chismes mecánicos con los que meter en apuros a *Keitarô* (esta chica tiene casi la misma edad que *Shinobu*, pero es una genio de la mecánica) y a intentar cocinar a *Tama*.

-*Noriyasu Seta* y *Sarah McDougal*: El profesor *Seta* es uno de los personajes más desternillantes de **Love Hina**. Es un arqueólogo que va de allí para allá haciendo excavaciones y enfrentándose a organizaciones secretas que se cruzan en su camino. Hace las veces de mentor para *Keitarô*, ya sea dándole un consejo en el momento justo o contagiándole su pasión por las excavaciones; y es gracias a él que *Keitarô* cambia para mejor. Conduce como si le hubieran dado el carné en una tómbola y está como una cabra.

En el anime, *Sarah* sólo es una niña dejada a su cargo; pero en el manga es su hija. Es tan repelente y malcriada como puede serlo una niña repelente y malcriada, y su mayor diversión consiste en romper cerámicas en la cabeza de *Keitarô* cuando éste hace de ayudante de *Seta*.

-*Haruka Urashima*: Tía de *Keitarô*, regenta una casa de té cercana a la residencia. Con expresión siempre pasota y su cigarrillo en la boca, *Haruka* se toma la vida con mucha calma (viendo como día a día se suceden jaleos en la residencia, ya debe tomarlo como normal); aunque las veces que se enfada tiene un genio terrible. No obstante, de vez en cuando aparece por ahí, suelta un consejo como el que no quiere la cosa y se queda con el personal. En el manga sabemos acerca de su vida sentimental, pero no seré yo quien os arruine la diversión.

-*Kanako Urashima*: Aparece hacia el final del manga y en **Love Hina Again**. Hermanastra de *Keitarô*, tiene una obsesión enfermiza por él; es una experta del disfraz y en general una chica bastante rara (lo de hacer ventrilocuismo con el gato pase, pero que en el anime éste hable con ella y además vuele...).

Faltan algunos como *Tama*, la mascota de la residencia: una tortuga que vuela, bebe sake, toma baños termales y habla con *Mutsumi*; *Tsuruko*, la loca hermana de *Motoko*; los viejos de Hinata en el anime (muy buenos); la pequeña hermanastra de *Naru*, *Mei* (la cual, fijaos, es clavada a *Mei Sakura* de **Negima**); y muchos otros secundarios.

UN AUTOR CON ESTILO PROPIO

La de *Ken Akamatsu* ha sido una carrera con pocas obras hasta el momento, pero cada una de ellas ha tenido un gran éxito. Las obras de *Akamatsu* pertenecen a un subgénero del *shônen* conocido como *harem manga* (un chico rodeado de bellezas femeninas, con muchas situaciones comprometidas); pero lo que diferencia a *Akamatsu* de otros autores de este género es el humor que imprime a sus obras y, en especial, que trata a sus personajes femeninos como personajes y no como simples hacedoras de situaciones comprometidas. El género *harem* es bastante machista en bastantes casos (véase por ejemplo **Azul** y el personaje de *Aoi*), pero no tanto en las obras de *Akamatsu* (vale que salen muchas chicas ligeras de ropa, pero tienen un papel importante en el argumento; véase si no en **Negima**, donde tienen un papel protagonista).

La primera obra importante de *Akamatsu* fue **A.I. ga Tomaranai!** (siendo la A.I. un doble sentido entre "artificial intelligence" y "ai" -amor en japonés- que puede significar bien "nada puede detener a la inteligencia artificial" o "nada puede detener al amor"). Este manga narra la vida de *Hitoshi Kobe*, un chico aficionado a la programación que por su timidez no se atreve a salir con chicas de verdad y en vez de eso crea chicas virtuales, hasta que un día cae un relámpago en su casa y su última creación, *Saati* (pronunciación japonesa de *Thirty*, es decir, el programa nº30), se convierte en una chica real. Ocho tomos que narran la vida cotidiana de *Hitoshi*, *Saati*, *Twenty* (nº20) y *Fourty* (el/la nº40). El dibujo es bastante primario aún, pero se trata de una historia divertida que merece la pena leer.

Su siguiente gran éxito vendría en 1998 con **Love Hina**, obra con la que se ganaría la

fama mundial. El manga, probablemente basado en experiencias propias (al igual que *Keitarô* al empezar la serie, *Akamatsu* suspendió dos veces el examen de ingreso en la Tôdai), obtuvo un enorme éxito y llegó a los 14 tomos. El dibujo de *Akamatsu* es bastante mejor que en su obra anterior, y se puede apreciar una clara evolución (coged si no los tomos 1 y 14 y comparadlos). Es un dibujo agradable porque resulta sencillo sin llegar a ser excesivamente simple.

Su última obra es **Magister Negi Magi**, conocida popularmente como **Negima**, que empezó en 2003 y en Japón alcanza ya los 18 tomos. Glénat lo está editando en nuestro país y de momento podemos disfrutar hasta el tomo 10 (puede que 11 para cuando leáis esto). **Negima** incorpora la magia en su argumento y trata de un mago de 10 años, *Negi*, que debe realizar las prácticas para convertirse en *magister magi*, un mago con todas las de la ley. Dichas prácticas consisten en hacer de profesor en la escuela secundaria Mahora y, mientras se aplica a fondo en su tarea como profesor, *Negi* sigue la pista del llamado "mago de los mil conjuros", *Thousand Master*. Recomiendo este manga a todo el mundo, ya que a pesar de que **Love Hina** es mejor como comedia romántica, como manga de acción **Negima** es uno de los mejores del mercado actual.

Volviendo a **Love Hina**, el manga se serializó entre los años 1998 y 2001 en la revista Shônen Magazine y a mitad de su serialización, en 2000, se decidió realizar un anime. Así surgió la serie que podemos disfrutar por parte de Jonu Media, obra del estudio XEBEC (el cual se ha encargado también del anime de **Negima**). Originalmente contaba con 24 episodios a los que se suma el episodio nº25, que se comercializó directamente y por ello se considera un especial aunque realmente sea un capítulo más.

Los capítulos especiales en toda regla son los de Navidad y primavera, de 50 minutos cada uno. El primero es un divertido capítulo de malentendidos entre *Naru* y *Keitarô*, girando todo alrededor de un misterioso regalo de Navidad que *Naru* tiene pensado entregar a alguien por quien siente algo especial. El segundo es una adaptación bastante diferente del tomo 8 del manga, la aventura en la isla de Pararakelse. Ha llegado el momento de que *Keitarô*, *Naru* y *Mutsumi* se examinen de nuevo para intentar entrar en la Tôdai. El tiempo que han pasado estudiando juntos ha dado sus frutos, y *Keitarô* no cabe en sí de alegría cuando se da cuenta de que PUEDE APROBAR EL EXAMEN. El chico comienza a fantasear acerca de su feliz vida como estudiante de la Tôdai, pero tanta emoción y el cansancio acumulado por el estudio hacen que se duerma y cuando se despierta sólo tiene 5 minutos para acabar el examen. Desesperado, responde las preguntas a boleo y huye dejando una nota a las chicas, las cuales le roban el barco al autor de la serie (^^') y siguen a *Keitarô* hacia la isla de Pararakelse, perdida en medio del océano Pacífico, donde *Keitarô* intenta ayudar a la pequeña *Nyamo* (clavadita a *Shinobu*) a encontrar las ruinas de la antigua civilización tortuguesa (seriamente, este hombre tiene algún trauma con las tortugas). Un bonito episodio que tiene como moraleja que cada uno debe cumplir sus propios sueños por sí mismo.

Finalmente, cierran la versión animada de **Love Hina** tres OVAs de media hora cada uno, llamados **Love Hina Again**. Están basados en los tomos 11 y 12 del manga, que cubren la aparición de *Kanako*, aunque como el resto de la versión animada tienen muchas diferencias al respecto. Resultan bastante decepcionantes no sólo por el pobre argumento respecto al manga, si no también por el abuso de situaciones picantes fáciles y trompazos que se llevan *Keitarô* y, para variar un poco, *Naru*. Además, si en el manga se explican los motivos de *Kanako*, en **Love Hina Again** parecen una excusa barata, haciendo que esta chica (ya de por sí propensa a ganarse la antipatía del lector) resulte especialmente repelente y quede como una simple pervertida amante del incesto. Su gato *Kuro* también pasa de ser un gato con el que *Kanako* hace ventrilocuismo a hablar e incluso volar (así por las buenas… aunque vale, *Tama* también lo hace).

Cerramos este apartado hablando del merchandising, el cual tiene dos grandes exponentes: los videojuegos (del estilo "simulador de citas", en los que manejas a *Keitarô* y dependiendo de cómo te relaciones con las chicas acabas con una u otra) y los CDs con la música de la serie, de los cuales destacan **Love Hina Original Soundtrack** (la banda sonora del anime en dos CDs) y **Hinata Girls Song Best 1** y **2**, dos álbumes que incluyen las canciones vocales de la serie más una serie de *image songs* (canciones cantadas por las dobladoras de la serie) que no tienen desperdicio, algunos realmente pegadizos como Love Labyrinth (CD 2) y Heart wa Wow Wow (CD 1). Hay también tres artbooks del anime, uno de los cuales (**Love Hina Art Collection**) editó Glénat. Por último, como nota curiosa, multitud de material escolar que inspira a los jóvenes aspirantes a la Tôdai.

LAS COMPARACIONES SON ODIOSAS

Entre el manga y el anime hay diferencias sustanciales, tanto en el desarrollo de la historia como en el enfoque que se le da. El manga

hace mucho más hincapié en los sentimientos de los personajes, en las relaciones entre ellos y en desarrollar el argumento; mientras que el anime deja un poco de lado estos aspectos y busca más las situaciones cómicas. La opinión general es que la historia es mejor en el manga, aunque el anime arranca muchas risas y es bueno a su manera, aunque a sea a costa del pobre *Keitarô*, pues si en el manga éste recibe palos bastante de vez en cuando, en el anime es una constante que alguna de las chicas ponga en órbita a *Keitarô*. Los personajes también sufren una simplificación de sus rasgos característicos en el anime que las lleva al borde del estereotipo. Por otra parte, el dibujo aunque bonito se aleja un poco del estilo de *Akamatsu* y, aunque aprueba, podría estar mejor.

Un aspecto a destacar es la evolución de los personajes a lo largo de la serie: *Keitarô* pasa de ser un desastre a un hombre hecho y derecho (aunque queda pelín falso que al final del manga sea un crack y un nuevo *Seta*), de soñar y aferrarse a un amor de infancia a reunir el valor para invitar a salir a la chica que le gusta y declarársele. *Naru*, al principio estrecha de miras, descubre que la juventud es algo más que estudiar y que es igual de importante divertirse, a la vez que deja de lado su amor idealizado de adolescente para aceptar un amor más real. *Motoko*, seguramente la que más cambia, también pasa de estar centrada en su objetivo como *Naru* (en su caso su entrenamiento) a relajarse un poco sin dejar de lado sus sueños y ser más femenina. *Shinobu*, la niña tímida en exceso del principio, se convierte como bien dice *Keitarô* en una chica, y encuentra en él la fuerza para seguir su propio camino guiada por esta admiración. *Seta* parece tomarse la vida un poco más en serio y consigue que *Haruka* le tome a él un poco más en serio. *Kanako* modera un poco sus pasiones incestuosas. Y las demás… las demás poco cambian: *Kitsune* sigue igual de apalancada, *Mutsumi* igual de despistada, y *Kaolla* y *Sarah* igual de chifladas.

UNA BUENA ELECCIÓN

Hace unos cuatro años, Jonu Media nos trajo una primera edición del anime de **Love Hina**, en 6 VHS (a 12 euros) o 5 DVD (a 18), así como los dos especiales: el de Navidad, "**Noche de paz**"; y el de primavera, "**Que no caiga la flor del cerezo**". Lo más destacable de los DVDs eran algunos vídeos cortos con canciones de la serie a modo de extras; por lo demás, lo usual: galería de imágenes, fichas de personajes, ficha técnica… El doblaje era adecuado, con actores que dotaban a los personajes de voces adecuadas a su personalidad (tono pasota para *Haruka*, tímido para *Shinobu*, etc.); si bien cambiaba algunos detalles como el que todos los personajes se llamasen por sus nombres, cambio que por otro lado y en mi consideración particular lo hacía más próximo ya que en la edición del manga por parte de Glénat también se hizo así.

La edición que ahora nos ofrece Jonu es prácticamente una recopilación de la anterior, con el añadido del doblaje catalán. Sin embargo, lo más destacable es el precio: 60 euros. Sí, así de golpe parece mucho, pero no lo es tanto si pensamos que se trata de 7 DVDs (los 5 del anime más los dos especiales), con lo que sale a 8.50 euros el DVD. Lo único, que quienes pensasen comprar esta serie probablemente ya lo hicieran, con lo cual resultará interesante para aquellos que no la tengan aún o bien se la comprasen en VHS, ya que en este formato algunas tiradas tenían defectos menores en la imagen. (Nota: Estos datos están sujetos a error, son la información oficial de Jonu en el momento de escribir el artículo).

El manga, por su parte, es de lo mejor que se ha editado en nuestro país, especialmente si tenemos los pocos títulos que nos llegaban cuando se editó. Son 14 tomos a 7.50 euros, y os aseguro que bien invertidos pues **Love Hina** es una serie que no se lee una sola vez. Os durará, tenedlo por seguro.

"ME GUSTARÍA VOLVER A AQUELLOS TIEMPOS... ME DIVERTÍ TANTO... FUI TAN FELIZ..."

Para todos aquellos que aún no la tengáis, **Love Hina** es una estupenda adquisición tanto en manga como en anime: en el primero encontraréis una historia cotidiana con mucho humor y la búsqueda de un chico del amor y sus sueños; en el segundo, una de las mejores comedias románticas de los últimos años. Aunque la nueva obra de *Akamatsu* (**Negima**) es mejor en cuanto a acción y dibujo, **Love Hina** tiene su propio encanto, ¿o no os gustaría tener una vida tan entretenida como los residentes de Hinata? Y es que, a pesar de las dificultades de la convivencia cotidiana, la vida en la residencia Hinata es lo mejor que a un estudiante le pudiera pasar; y ya que difícilmente le va a pasar a alguien, al menos os lo pasaréis bien y os reiréis un buen rato con esta serie.

Abel (Eriol)

"-Que *Ayukawa* esté contigo.
-¿Quién es *Ayukawa*?
-¡Herejía, sacrilegio! Es un personaje de **KOR**.
-Pues será sacrilegio, pero tampoco sé qué es **KOR**."
(El Camino Perdido del Otaku – Eriol's version: En un mundo ideal)

THE LEYEND OF SPYRO

REMONTATE A UNA HISTORIA EPICA E INOLVIDABLE!

Embárcate en una aventura épica para descubrir las raíces de Spyro y hacer que cumpla su destino!!!!!!! Siente a lo largo de esta aventura repleta de acción el poder desatado del dragón en sus furiosos ataques y sus combos tierra-aire en frenéticas batallas, con hordas de amenazantes enemigos y poderosos jefes. Alterna en el modo Historia entre el vuelo, las plataformas y la acción para ir accediendo a nuevos niveles mientras destapas fragmentos de la historia y mejoras las habilidades de tu personaje. Y en el modo Desafío, ¡vuela por el récord!

¡¡¡Alterna modo historia con plataforma y vuelo!!!
¡¡¡Escenarios verdaderamente imponentes!!!
¡¡¡Gráficos alucinantes!!!

DESCARGA YA TU THE LEGEND OF SPYRO ENDGAME
GAME27 2571 AL 7494

Este contenido y muchos más puedes encontrarlos en www.sinfindejuegos.com

Spyro la Leyenda © 2006 Universal Interactive, Inc. Publicado por Vivendi Games Mobile. Todos los derechos reservados

ERAGON

DRAGONES Y JINETES ¡VIAJA AL PASADO Y LUCHA CONTRA LOS REBELDES!

Eragon - Hace mucho tiempo atrás, los Jinetes de Dragones protegían el mundo de las maldades del Imperio. Un mal día fueron vencidos por el Imperio, entonces ascendieron los últimos huevos de dragón antes de desaparecer. Tanto el Imperio como los rebeldes los buscan... ¿Serás tu encargado de encontrarlos? ¿Serás capaz de lograrlo?...atrévete a intentarlo!!!!

¡Una historia alucinante!
¡Alta calidad gráfica!
¡Variados modos de ataque y armas de defensa!
¡Escenarios espectaculares

DESCARGA YA TU ERAGON ENDGAME
GAME27 2574 AL 7494

Este contenido y muchos más puedes encontrarlos en www.sinfindejuegos.com

©1 ©Número de la versión; ©2 ©Eragon (TM) y © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados.©Twentieth Century Fox, Eragon y los logotipos asociados son marcas registradas o marcas comerciales de Twentieth Century Fox Film Corporation.©Publicado por Vivendi Games Mobile.©Desarrollado por Keelind.©Todas las demás marcas son propiedad de sus respectivos propietarios.

ULTIMATE SPIDER MAN

¡UN CLÁSICO DE PELÍCULA! ¡ANÍMATE YA!

Vive unos gráficos impresionantes, miles de movimientos y controles de lo más exactos con la aventura de Ultimate Spider-man. Juega en ambos lados como el amistoso Spiderman de tu barrio o bien como el terrible antihéroe Venom mientras luchan contra los supervillanos más duros del mundo. Deslízate por tu telaraña a lo largo de la línea del horizonte de Nueva York siendo Spiderman o bien diboreta la ciudad siendo Venom, derrotando a la policía, a los transeúntes y a todo tipo de bandas criminales.

¡GRÁFICOS DE ÚLTIMA TECNOLOGÍA!

DESCARGA YA ULTIMATE SPIDER-MAN ENDGAME
GAME27 1731 AL 7494

Este contenido y muchos más puedes encontrarlos en www.sinfindejuegos.com

PARTY AND CO

¡¡UNA FIESTA EN TU MÓVIL!! ¡¡PARA JUGAR CON AMIGOS

Llega a los móviles PARTY & CO el juego de mesa que revoluciona fiestas y reuniones de amigos, y familiares. Se trata de un juego de preguntas y respuestas de interés general; para desafiar a todo el mundo. Descubre su nueva y fantástica versión para móvil! ¡¡Party & Co la fiesta continua ahora en tu móvil!!!

...Y DIVERSION A PLENO!!!!

DESCARGA YA PARTY & CO ENDGAME
GAME27 2573 AL 7494

Este contenido y muchos más puedes encontrarlos en www.sinfindejuegos.com

PRECIO SMS: 1,2 €/MEN.+IVA, FROGGIE S.L. - CIF B91109454. [Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido] PRECIOS MAX. 80X: 1,09 €/MIN RED FIJA, 1,51 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO. SÓLO MAYORES 18 AÑOS; Publicidad Interactive 2006 - CIF B91618843 APD. CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA Si tienes problemas bajando los contenidos comprueba su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía o envía CONFIGURAR al 7494 para que te lo configuramos automáticamente Si tienes un nokia y quieres quitar el logo de operador de tu pantalla envía BLANCO al 5477 Número de atención al cliente 902013016. Nº LIC. SGAERMV8M/513/09/9019 Polifónicos, true tones, temas, sonibromas, aplicaciones, juegos y mms necesitan varios mensajes (ej. 3 para sonidos reales y temas, 4 para temas), logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Más información consulter en info@froggie-mm.com o visita la web WWW SINFINDEJUEGOS COM Utilizando los servicios de SINFINDEJUEGOS, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos inscrita en la Agencia Española de Protección de Datos con el número Nº 2050120079, cuyo responsable es FROGGIE S.L. y podrá ser utilizado para el envío gratuito de información y promociones Consulte nuestra política de protección de datos en www.pta.nu. Puede darse de baja así como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición con tan sólo enviar un correo indicando el número de teléfono a baja@pta.nu o enviar una carta indicando su número de teléfono al Apartado de Correos 6079, 41009 Sevilla.

MÄR (MÄRCHEN AWAKENS R

COMBATES EN UN PAÍS DE FANTASÍA

A pesar de llevar relativamente poco tiempo en antena, Cuatro nos ha ofrecido desde el principio anime para todos los gustos: Dragon Ball, Pretty Cure, Naruto, Full Metal Alchemist... Ahora le llega un descanso al ninja butanero y le sustituye, a partir del pasado 14 de mayo, el mundo de fantasía de MÄR.

MÄR, que desde un tiempo se encuentra en los estantes de nuestras tiendas de la mano de Ivrea, son las siglas de **Märchen Awakens Romance**, un título mezcla de alemán e inglés que vendría a significar algo así como "El cantar del despertar del país de las hadas". "*Marchen*" es la palabra alemana usada para referirse a los cuentos de fantasía, de mundos poblados por seres mágicos, lo cual desde luego se identifica con el mundo de **MÄR**: un mundo de fantasía, que sin embargo se encuentra inmerso en una guerra causada por el Ejército del Ajedrez (por favor, no os riáis...), el cual intenta someter a todos los reinos de Mär-Heaven para hacerse con el control absoluto de ese mundo.

Al manga de Ivrea se suma ahora el anime, que desde el pasado 14 de mayo nos ofrece Cuatro a las 7:30 de la mañana en sustitución de **Naruto**. Esperemos que no comparta el mismo error: hacerse laaarga y laaarga hasta el aburrimiento más profundo [sin que sirva de precedente, y en honor a la palabra dada a una amiga, reconoceré que **Naruto** puede leerse o verse sin quedarse dormido... durante un tiempo].

CHAVAL, PARA VENIR A CLASE A DORMIR, MEJOR NO VENGAS...

Ginta Toramizu es un chico de 14 años tirando a desastre, mal estudiante, flojo, de baja estatura y con problemas de visión ya que está enganchado a los videojuegos. Vaya, el vivo retrato del antihéroe. Como de ilusión también se vive, el chico sueña por la noche (y también durante las clases) con un mundo de fantasía donde él es el protagonista y se enfrenta a malvadas criaturas y salva princesas, siendo por esto motivo de burla de sus compañeros, excepto por su amiga *Koyuki*, quien escucha emocionada los relatos de las aventuras de *Ginta* en sus sueños. Sin embargo, un día sus sueños se hacen realidad y es transportado a un mundo de fantasía llamado Mär-Heaven.

Si lo que quería *Ginta* eran aventuras estará bien servido, puesto que el mundo al que ha ido parar está en guerra, sumido en el caos y todas esas cosas que acostumbran a pasar en los mundos de fantasía para que los héroes puedan lucirse. Los culpables de este embrollo responden al nombre del "Ejército del Ajedrez", que aunque sea un nombre por el que nadie respetaría a un ejército del mal, son tan poderosos y tan malos como el que más. Su objetivo es (adivinadlo...) conquistar el mundo de Mär-Heaven, pues seis años atrás fueron derrotados en el intento.

Al llegar a Mär-Heaven, *Ginta* conoce a *Dorothy*, una bruja que se opone al Ejército del Ajedrez, y juntos encuentran a *Babbo*, un legendario ÄRM (ítem mágico que sirve para luchar y cuya forma y poderes dependen de la voluntad de su poseedor) con alma humana. Pero el líder del Ejército también anda detrás de *Babbo*, y por ello manda contra *Ginta* y sus compañeros a las

ROMANCE)

distintas "piezas" (integrantes) de su ejército, empezando por los Peones, siguiendo con las Torres y los Alfiles, y quedando para las batallas finales los Caballos (en el original, Caballeros) liderados por el temible *Phantom*, el más poderoso de los luchadores del Ejército.
Por suerte, *Ginta* y *Dorothy* pronto encontrarán valiosos compañeros: la princesa fugitiva *Snow*, el fornido guerrero *Alan* y su alter ego *Edward*, el misterioso y frío *Alviss* y el no menos misterioso *Nanashi*... y bueno, el granjero *Jack*. Juntos unirán sus fuerzas para derrotar al Ejército del Ajedrez y restaurar la paz en Mär-Heaven.

PERSONAJES

Ginta Toramizu: El protagonista de la serie, al principio de ésta, no parece para nada un héroe que vaya a salvar un mundo de fantasía. Debilucho y con la cabeza siempre fuera de la realidad, es el motivo de burla de sus compañeros; suerte tiene de su amiga *Koyuki* que es la única que se interesa por sus fantasías. Al llegar a Mär-Heaven, sin embargo, por algún motivo se vuelve muy poderoso y hasta sus problemas de vista se solucionan. Al principio sólo piensa en explorar el mundo de fantasía al que ha llegado, pero tras encontrarse con *Alviss* aprende cuál es su destino y se lo toma más en serio: salvar Mär-Heaven del reinado del Ejército del Ajedrez; y junto a los compañeros que encontrará formarán el Equipo MÄR para enfrentarse al Ejército.

Babbo: Es un ÄRM legendario, el único que se conoce que posea un alma humana. Su papel en la historia de su mundo va más allá de lo que él mismo piensa, ya que por algún motivo ha perdido la memoria. Con un ego desproporcionado para su apariencia (un kendama, un juguete típico japonés), se llama a sí mismo "caballero" y al principio no se muestra muy dispuesto a acompañar a *Ginta*, aunque al final harán buenas migas. En combate, es capaz de alterar su tamaño, e incluso sus poderes con el uso de ocho piedras mágicas.

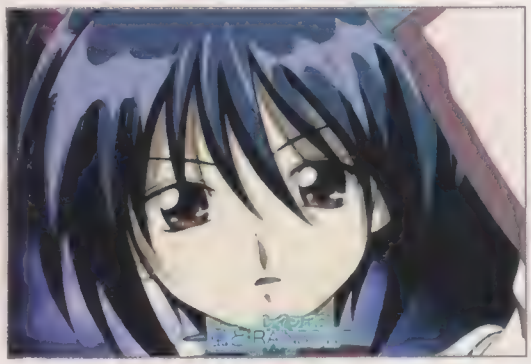
Dorothy: Esta bruja, coleccionista empedernida de ÄRM raros y valiosos, es la primera compañera que se une a *Ginta* en Mär-Heaven (aunque fuese por interés). Proviene del reino mágico de Kaldea y siente la responsabilidad de acabar con las malvadas acciones de la Reina del Ejército del Ajedrez. Su naturaleza es alegre y también algo interesada, pero en la batalla se muestra dura y calculadora. Tiene una cierta rivalidad con *Snow*, pues a ambas les gusta *Ginta*.

Snow: Princesa del reino de Lestava, el mayor de Mär-Heaven, del que tuvo que huir escapando de su madrastra, la reina *Diana*. Fue rescatada por *Ginta* en su primera lucha contra los miembros del Ejército del Ajedrez; eso impresionó mucho a la joven princesa, que desde entonces está enamorada del protagonista y compite con *Dorothy* por su atención. *Snow* es exactamente igual, físicamente y en su manera de actuar (de temperamento fácil e infantil), a *Koyuki*, la amiga de *Ginta*.

Edward/Alan: El caso de estos dos personajes es, cuanto menos, curioso. *Edward* es el perrito guardián de la princesa *Snow*, y nunca mejor dicho pues tiene la forma de un perro con gafas y gorra de *Papá Noel*. Si se duerme tres veces desaparece y en su lugar aparece el fornido guerrero *Alan*, cuya alma se encuentra sellada en su interior a causa de una maldición; y si éste se duerme una sola vez, desaparece y *Edward* reaparece. *Alan* es un guerrero leal y fiel sirviente de la princesa, y respeta a *Ginta* por la valentía que demuestra.

Alviss: Todos los grupos de héroes deben tener un integrante frío, de pocas palabras y, todo hay que decirlo, un poco borde. *Alviss* cumple este papel en MÄR, aunque tiene sus motivos para ser como es. Es quien trajo a *Ginta* a su mundo utilizando a su ÄRM "Gate Keeper Clown", aun sin tener muchas esperanzas puestas en él, aunque con el tiempo irá cambiando de opinión sobre su elegido. Sus motivos para enfrentarse al Ejército del Ajedrez son tanto personales como idealistas, y aclaran el por qué de su lucha y su actitud.

Jack: El punto torpe del Equipo MÄR. Muy bocazas pero muy poco capaz de cumplir sus amenazas en la realidad, *Jack* es el más débil de los protagonistas, aunque su admiración



por *Ginta* le hará esforzarse para mejorar. Lucha contra el Ejército del Ajedrez para vengar la muerte de su padre durante la Primera Guerra. Tiene una facilidad increíble para los desengaños amorosos, y para colmo las chicas del Equipo MÄR no le tratan con mucho cariño precisamente.

Nanashi: El más misterioso de los personajes del grupo, fue encontrado medio muerto y sin recuerdos de su pasado por un bandido que fue quien le llamó *Nanashi* ("sin nombre") y le acogió en su cofradía de bandidos. Sin embargo, un miembro del Ejército del Ajedrez acabó con sus compañeros y *Nanashi* juró vengarlos. Tiene una increíble fuerza (se sospecha que, al igual que *Ginta*, no es originario de Mär-Heaven) y es un mujeriego que a lo largo de la serie intentará ligar con todas las féminas que se crucen en su camino.

DISTINTAS VERSIONES

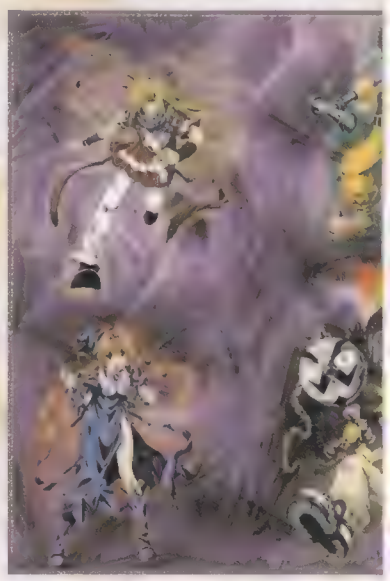
La historia de **MÄR** apareció por primera vez en mayo de 2003 en las páginas de la revista Shônen Sunday, terminando en junio de 2006 con un total de 161 capítulos recopilados en 15 tomos. El manga, que en nuestro país podemos conseguir por parte de la editorial Ivrea, es obra de *Nobuyuki Anzai*, un autor que no posee una bibliografía muy extensa precisamente: aparte de **MÄR**, su otra única obra más o menos importante es **Flame of Recca**, un manga que aúna dos populares temas, los espíritus y las luchas entre ninjas (algo así como una mezcla entre **Yu Yu Hakusho** y **Naruto**); así como su primera obra llamada **Rocket Princess**.

MÄR es el último trabajo de *Anzai* antes de retirarse; no obstante, algunos meses después de su finalización, su ayudante *Kouichiro Hoshino* tomó el relevo; y así empezó en septiembre de 2006 **MÄR Omega**, que hasta el momento lleva dos tomos y aún continúa publicándose en las páginas de la Shônen Sunday. Esta serie tiene lugar seis años después de la finalización de la Segunda Guerra contra el Ejército del Ajedrez que ocupa la trama de la serie original. La historia está protagonizada por *Kai*, un habitante del mundo de Mär-Heaven que sueña con tener un poderoso ÄRM y por casualidad se topará precisamente con *Babbo*, el ÄRM del legendario *Ginta Toramizu* que participó en la Segunda Guerra. Con ellos deberá enfrentarse a los secuaces de *Unwetter*, un poderoso mago del mal que desea apoderarse de *Babbo* a cualquier precio. *Hoshino* es bastante fiel al estilo de su maestro *Anzai*, lo cual ayuda a la sensación de continuidad entre esta serie y la anterior; incluso repiten algunos personajes como *Dorothy* y *Alviss*.

El dibujo, tanto en el manga original como en su secuela, no es nada del otro mundo ni tampoco una atrocidad; dejémoslo en que podría mejorarse pero puede verse sin que a uno le duelan demasiado los ojos. Recuerda un poco al manga de **Yu Yu Hakusho** en el uso (y abuso) de personajes cabezudos. En nuestro país Ivrea ha editado el manga (a 7'50 euros el tomo actualmente), así que vosotros mismos os podéis formar vuestra opinión. El dibujo del anime es algo mejor, sin ser tampoco ninguna maravilla. Y la pregunta que algunos nos hacemos siempre que vemos series *shônen* dirigidas al público infantil: ¿Qué laca usarán los japos para que les quede ese "pelo pincho"?

Por otra parte, entre las primaveras de 2005 y 2007 se emitió en TV Tokyo un anime que adaptaba la historia del manga original, con el título de **MÄR Heaven**. Su emisión finalizó en marzo de este mismo año con un total de 102 episodios. Fue realizado por el estudio Synergy Japan, que no trabaja mucho por cuenta propia y más en colaboración con otros estudios encargándose de la animación (por citar algunos trabajos realizados en colaboración, los animes de **Blood +**, **Mirmo**, **Mermaid Melody Pichi Pichi Pitch** y la película de **Cowboy Bebop**); y dirigido por *Masaharu Okuwaki*, cuyos trabajos más importantes son la dirección de algunos especiales de **Lupin III** y **City Hunter**, el anime de **Aishiteruze Baby** (**Baby my love**, manga que actualmente edita Ivrea) y el anime **Mermaid's Forest**, que forma parte de la serie de obras que componen la **Mermaid Saga** de *Rumiko Takahashi*.

Entre el merchandising de la serie, encontramos más bien poco: dos videojuegos del estilo RPG para la Nintendo DS bajo el sello de Konami, ambos de 2006, con los subtítulos **Demon of Kaldea** (el país natal de Dorothy) y **Bôkyaku no Clavia**; y las habituales bandas sonoras, que recopilan los cuatro openings y ocho endings del anime además de los temas musicales. Los cuatro openings y dos de los endings son cantados por el grupo GARNET CROW, uno de los populares



en Japón y de los cuales se han utilizado diversas canciones en anime (por ejemplo, el opening "Mysterious Eyes" de **Detective Conan**).

NADA NUEVO BAJO EL SOL

Nobuyuki Anzai gusta de mezclar géneros distintos en sus obras, y **MÄR** no es una excepción. Tiene un poco de **Digimon**, otro poco de **Angelic Layer**... tiene un poco de varios tipos de series, que en conjunto forman una serie con su propia personalidad pero que no ofrece nada nuevo. No se trata de una serie especialmente brillante ni innovadora; sino, básicamente, de una sucesión de luchas en un mundo de fantasía. Todo esto no quita el hecho de que no deja de ser una aportación de anime en un canal público y llena de alguna manera el vacío que deja **Naruto** (aunque con **Dragon Ball** justo después, la programación matutina de anime en Cuatro puede hacerse algo monotemática). Puede ser una buena opción para hacer un poco más llevadero el principio del día... pero no esperéis, como decía *Yusuke Urameshi*, ver nada del otro mundo.

Abel (Eriol)

"-Esta máquina me mola.
-Eso mismo pensé yo cuando vi **Chobits**."
(El Camino Perdido del Otaku –
Eriol's version: En un mundo ideal)

CRÓNICA DEL FESTIVAL DE CINE ASIÁTICO DE BARCELONA2007

Otro abril llega a su fin cuando Barcelona vuelve su mirada hacia Oriente a través de la gran pantalla. Un viaje cinematográfico que, año tras año, nos acerca un poco más a otra forma de hacer cine, a otras culturas, cada vez menos desconocidas gracias al séptimo arte. El BAFF llega a su novena edición consolidándose como una cita ineludible con el cine asiático.

Este año la programación del BAFF nos ha sorprendido, si cabe, aún más que años anteriores con títulos un tanto desconocidos y a priori poco destacados que en muchos casos suponen el debut de sus directores. Obras como **No regret**, **Life can be so wonderful**, **The last dinning table**, **Host and guest** o **The Peter Pan formula**. Quizás algunos grandes nombres como *Kim Ki Duk* o *Wong Kar Wai* han adquirido tal grado de popularidad que ya no necesitan de estos eventos para visionarse, ya que sus trabajos no llegan con más facilidad. Así que el BAFF ha apostado por títulos menos llamativos en su línea de descubrir nuevos nombres como ya lo hizo con *Pen-ek Ratanaruang* o *Kiyoshi Kurosawa*, olvidando obras comerciales (más propias del Festival de cine de Sitges) y arriesgándose con aquellas que en sus propios países apenas han contado con distribución. No obstante, algunos viejos conocidos del Festival han hecho acto de presencia, como es el caso del tailandés de nombre impronunciable *Apichatpong Weerasethakul* (**Tropical Malady**), el japonés *Ryuichi Hiroki* y el taiwanés *Tsai Min Liang* (**El sabor de la sandía**), que inexplicablemente levanta pasiones cuando a algunos nos resulta de lo más insoportable con títulos tan infumables como **The Hole**, cuyo traumático visionado todavía nos produce pesadillas cada vez que leemos la palabra "hole" o vemos un edificio con humedad (deduciréis que entre la larga lista de largometrajes que hemos visto y podemos comentar no se encuentre **I don't want to sleep alone** que seguramente os comentarán algunos críticos cinematográficos iluminados que se derriten con las sandeces y pedanterías de este individuo). Al igual que algunos directores con una carrera considerable y conocidos por los aficionados al cine asiático pero que todavía no han alcanzado las salas de cine, como el coreano *Hong Sang-Soo* (**Turning Gate**, **Virgin Stripped bare by her bancherlor**). A falta de alguna película comercial procedente de Hong Kong que atrajese al público y si no tenemos en cuenta la habitual dosis bollywodienses (este año con **Don**), los títulos de más nombre lo eran por su paso por otros festivales: el León de Oro en Venecia 2006 de **Still Life** de *Jia Zhangke* y la polémica en el último festival de Cannes de **Summer Palace** de *Lou Ye*. Lo que sí ha quedado claro es el buen momento en el que se encuentra el cine coreano, siendo la representación más interesante del festival junto a algunos títulos japoneses.

El Festival eligió la película coreana **Desert Dream** de *Zhang Lu*, ganador el año pasado del Durián de Oro con **Grain in Ear**, para dar el pistoletazo de salida a nueve días intensos de cine asiático repartidos entre varias secciones en las que había lugar para todo tipo de cine: desde el documental al cine hecho en formato digital pasando por varias selecciones de cortos (nosotros tuvimos la desgracia de sufrir algunos de los infumables cortos de animación de Digista y los cortos que los estudiantes de la Universidad de arte y arquitectura de Waseda han perpetrado y a los que nosotros hubiésemos suspendido sin miramientos) y algunas de las novedades anime de Jonu.

MUCHO CHINO EN CHINA

Cada año el BAFF nombra a un país como invitado y le dedica una retrospectiva a modo de muestra del cine producido en los últimos años. Si el año pasado le tocó el turno a India tras Vietnam, Taiwan o Tailandia, este año el honor ha recaído en China, una de las cinematografías más importantes, sobre todo a raíz del descubrimiento a mediados de los ochenta de los directores de la Quinta Generación, entre los que se encontraban *Zhang Yimou* y *Chen Kaige*. Al mismo tiempo que se celebraba el BAFF en las salas de cine se estrenaba **La maldición de la Flor Dorada** de *Zhang Yimou*, uno de los directores chinos más conocidos, primero por los aficionados al cine de autor que adoraban los trabajos de este director que desde su debut con **Sorgo Rojo** se convirtió en uno de los grandes nombres de todo festival de cine y después fue aclamado por el gran público a raíz de su acercamiento al wuxia y al cine más comercial con **Hero** o **La casa de las dagas voladoras**. Entre los doce largometrajes que el BAFF ha escogido para dar una visión del cine chino de las dos últimas décadas, no podía faltar **Sorgo Rojo**, la tarjeta de presentación de *Zhang Yimou*. Mucho ha llovido desde que una jovencísima *Gong Li* interpretara a una joven obligada a casarse y se convirtiera en la musa de las primeras películas del director de **La linterna roja**, hasta volver a trabajar tras casi quince años con él en **La maldición de la flor dorada**. Un [illegible] **Tierra Amarilla**, [illegible] **Adiós a mi concubina**

o tal vez por **El emperador y el asesino**. Mas queremos destacar otra de esas joyas que en su momento nos emocionó sobremanera por una historia de amistad generacional mezclada con la discriminación hacia la mujer en una sociedad tradicional y la problemática de las niñas en la sociedad china con unas interpretaciones soberbias de sus dos protagonistas. **El rey de las máscaras** de *Wu Tiangming* es la historia de un viejo actor callejero especializado en el uso de máscaras que, al no tener descendencia, busca un aprendiz varón (pues la tradición así lo dicta) a quien transmitir su arte, y lo encuentra cuando una familia le vende un niño. Sin embargo, no tardará mucho en descubrir que, en realidad, se trata de una niña.

Mas no sólo China ha destacado en esta edición del BAFF por ser la cinematografía asiática invitada, ya que tanto en la sección oficial a concurso como en la Asian Selection ha habido varios títulos de esta nacionalidad que además se han llevado el gato al agua en los galardones: el jurado premió a **Summer palace**, mientras que el público a **Getting Home**. Esta última es el nuevo trabajo de *Zhang Yang* (director de la interesante **La ducha**), una comedia protagonizada por un trabajador de mediana edad abocado a llevar el cuerpo de su compañero muerto de vuelta a su pueblo. En cambio, **Summer Palace** de *Lou Ye* es un drama romántico, aunque de romanticismo tiene poco y bastante más de sexo gratuito en la historia de una joven que descubre el amor en su paso por la universidad en un momento convulso en la historia de China con los hechos de la Plaza de Tiananmen como telón de fondo. Una historia de amor obsesivo y loco a lo largo de dos décadas, el tiempo que pareció durar la película por su excesivo metraje. Afortunadamente su director no volverá a martirizarnos durante un tiempo porque el gobierno chino le ha prohibido dirigir durante unos años al presentar su largometraje en el Festival de Cannes sin el permiso correspondiente. Un proceder (bromas aparte) ante el que mostramos nuestro desacuerdo, pues debería prevalecer la libertad creativa por encima de cualquier tipo de censura y que cualquiera tuviese la oportunidad de valorar si es de su agrado o no. Tristemente, es un hecho que está coartando al cine chino, pues no es la primera ni la última vez que ocurre. **Summer Palace** no es ningún prodigio de originalidad con una historia que ya hemos visto narrar en diferente épocas y lugares que aburre más que conseguir la complicidad del espectador.

Acostumbrados a la presencia del típico thriller hongkonés, este año el BAFF ha reducido la presencia del cine de la antigua colonia británica al drama **After this our exile**, la triunfadora en los premios de cine de Hong Kong de este año en los que consiguió, entre otros, los galardones a mejor película, actor, guión y director. **After this our exile** se presentó como una de las películas más interesantes del actual panorama cinematográfico de Hong Kong, ya fuera por el prestigio que llevaba tras de sí su director *Patrick Tam*, considerado el maestro de *Wong Kar Wai*, profesor de cine y un reputado montador (entre sus trabajos destacan **Ashes of Time** de *Wong Kar Wai* o **Election** de *Johnnie To*) que no dirigía un largometraje desde 1989. Sin embargo, la película pecaba de un metraje excesivamente largo, alcanzando casi las tres horas, dando vueltas continuamente a un argumento que no daba más de sí: el de un padre adicto al juego, violento y algo dado a la bebida que se muestra incapaz de llevar a buen puerto su vida familiar. Buenas interpretaciones (entre ellas la de *Aaron Kwok* al que habíamos visto en **Divergence** o **Stormriders**), banda sonora destacable y una fotografía correctísima para un film que no alcanza las altas esferas a las que aspira. Quizás el año que viene nos reconciliemos con el cine de Hong Kong, ya que será el país invitado en la décima edición del BAFF.

De un tiempo a esta parte, la cinematografía asiática que más sorpresas no está dando es la coreana. **Oldboy** o **The host** son sólo una pequeña muestra del buen momento que atraviesa el cine coreano, que no deja de fascinarnos por su perfección técnica, sus excelentes guiones, su frescura y su facilidad para cambiar de registro y saltarse las barreras de los géneros en una misma película. El BAFF, como espejo de las tendencias dentro del cine asiático, programó hasta ocho títulos coreanos, siendo quizás el país con mayor número de largometrajes tras China, de los que cuatro son óperas primas de sus directores.

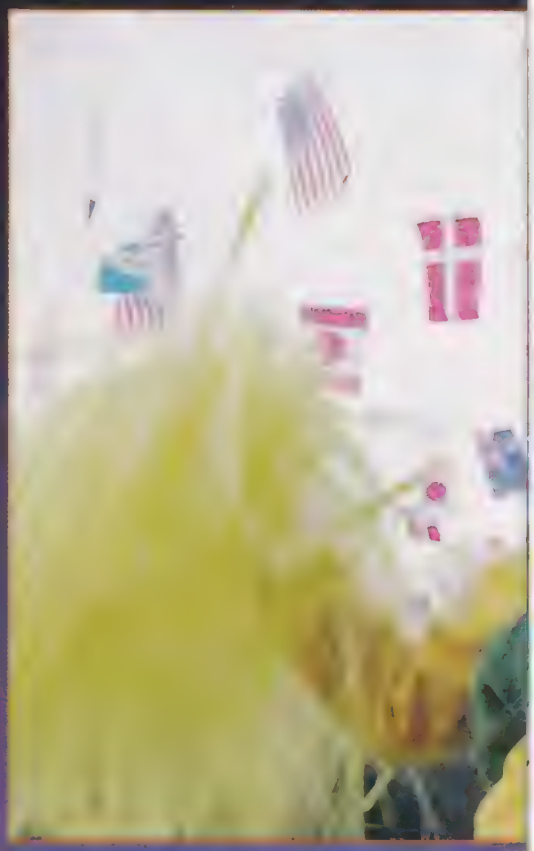
Family Ties de *Kim Tae-yong* es, cuanto menos, una película interesante. Como el propio nombre indica, el argumento gira alrededor de historias, más o menos curiosas, donde las relaciones familiares son el hilo conductor y la mujer el núcleo de unas familias atípicas y disfuncionales. Aunque a veces el ritmo decae, la forma de hilar las tres historias que contiene en un final que las une brillantemente, le da un punto a su favor a una película con interpretaciones más que correctas.

Dirty carnaval de *Yoo Ha* se presentó como uno de los pesos pesados del festival, ya fuera porque escapaba de ese cine más intimista y arriesgado que domina el BAFF, o por su inherente calidad. Como película de gángsters presenta similitudes evidentes con muchas otras películas del género, teniendo mucho de **Battles without honor and glory** de *Fukasaku* o la excelente **Agitator** de *Takashi Miike*. Sin embargo, introduce ciertos elementos que, unidos a unas interpreta-

host and guest

the last dining table

ciones solidas y unas escenas inundadas de energía, dan un mayor interés si cabe a la película. Uno de estos motivos es la importancia de un personaje que pretende ser director de cine y realizar una película de gangsters, entrando pues en acción un peculiar juego entre la película que vemos y la que se crea dentro de esta. De igual forma es interesante la relación del protagonista, el gangster, con sus subordinados, como lo es aquella que lleva con su familia o con una antigua compañera de colegio. **Dirty Carnival** se quedó a las puertas de llevarse el premio del público que finalmente se llevó **Getting Home** y se llevó uno de los pocos merecidos aplausos del Festival. **Host and guest** de *Shin Dong-il* es una de esas buenas ideas que, aunque no se convierte en una mala película, no llega a cuajar del todo. Probablemente por ser lo suficientemente inconexa como para acabar convirtiéndose en una sucesión de gags: unos más exitosos, otros menos. El argumento se centra en las vivencias de un profesor de cine, cínico y separado de su mujer, y la relación que mantiene con un joven evangelista que va de puerta en puerta, encontrándose con el rechazo de la gente. Comedia con cierto mensaje, que ni es nuevo, ni se expresa con la suficiente brillantez para destacar sobre la media. En contraste con otros títulos coreanos como los comentados o **The Peter Pan formula** y **Woman on the beach**, **Dasepo Naughty Girls**



se dibujaba como la comedia alocada de esta edición del BAFF. Con una clara intención exagerada y visualmente pop, el director *E J-Yang* se ha atrevido con una comedia adolescente basada en un cómic de Internet que narra las peripecias de una serie de estudiantes de un instituto a cuál más extravagante: un chico con un solo ojo al que todos llaman Cíclope y marginan, una estudiante pobre y taciturna con madre enferma que lleva en la espalda una especie de peluche que simboliza la pobreza, un estudiante coreano de Suiza de nombre Anthony que presume de riqueza y belleza,... En un principio la película consigue la carcajada con su propuesta desenfadada y bizarra pero llega un momento en que empieza a decaer el ritmo desinflándose en el último tramo, acabando con la sensación de estar ante otra comedia adolescente más.

JAPÓN SE MANTIENE FIRME

Quizás junto a Corea, Japón es otra de las cinematografías asiáticas más representadas este año con títulos tan destacables como **Sway** o tan desconcertantes como **Faces of a fig tree**. De nuevo, el manga ha tenido su protagonismo con dos adaptaciones: **The Wall Man** se basa en una historia corta de *Dajiro Morohoshi* y **Strawberry shortcakes** hace lo propio con una obra de *Kiriko Nananan*, autora del manga **Blue** editado por Ponent. **Strawberry shortcakes** es básicamente un shôjo que nos muestra la vida de cuatro chicas que buscan el amor y su lugar en el mundo.

The Wall Man de *Wataru Hayakawa* (que estuvo presentando la película y dialogando con el público tras su proyección) es una película pequeña, rodada en Hokkaido, con un argumento interesante y ciertas reflexiones que lo enriquecen. El rumor de un hombre que vive en las paredes y que nos observa, sin salir nunca de estas y siempre que tengamos una televisión en la habitación, es el eje motriz de la historia. La pareja protagonista se compone de una presentadora de televisión que trabaja en un programa de rumores, y su novio, un fotógrafo que se obsesiona progresivamente con el hombre muro. ¿Existe realmente o no es más que un rumor?

De **Faces of a fig tree** poco podemos comentar pues todavía no hemos reaccionado ante una película estéticamente y narrativamente extravagante que nos presenta a una peculiar familia que se pasa parte del día observando una higuera que tienen en el jardín mientras la madre se pasa el día cocinando y el padre se dedica a reparar una estructura de tuberías en unas obras. El debut de la actriz *Kaori Momoi* en la dirección es de una excentricidad elevada y casi hasta la mitad de la película la historia no tiene demasiado sentido o al menos no se hace demasiado evidente. Quizás se le haya ido un poco de las manos.

Life can be so wonderful podría definirse como una serie de poemas visuales, pues se trata de una peculiar propuesta de un documentalista japonés que debuta en el largometraje con cinco historias independientes; aunque más que historias son reflexiones, momentos de la vida de sus personajes (uno de ellos interpretado *Ryuhei Matsuda* (**Gohatto**, **Nana**), uno de los actores menos expresivos y anodinos del planeta), desde las sensaciones de una modelo de desnudos, al deambular de un borracho que piensan en voz alta por medio de la voz en off. Un largometraje pausado donde prevalece el lirismo. Piezas de la vida cotidiana.

Pero sin duda alguna, la película japonesa más destacada ha sido **Sway** de *Miwa Nikishima*. *Takeru* es un joven fotógrafo que saborea el éxito en Tokyo y se reencuentra con su hermano *Minoru*, que ha optado por continuar con el negocio familiar, al regresar a su pueblo por el aniversario de la muerte de su madre. Los acontecimientos desencadenan este drama que se centra en la relación entre dos hermanos muy diferentes que se acercan y se alejan a lo largo de una película con un envoltorio de thriller. Destacar la gran interpretación de *Joe Odagiri* (**Bright future**, **Princess Racoon**) y *Teruyuki Kagawa* en el papel de los dos hermanos, además de un guión inteligente que te convence por momentos de que los personajes y acontecimientos son de una forma para después hacerte dudar que hace de **Sway** una película destacable y una de las que más nos ha gustado en esta edición del BAFF.

EL CINE TAILANDÉS

Noo-Hin the Movie es para el cine tailandés lo que **Mortadelo y Filemón** para el español. Película musical basada en un cómic de dicho país, narra las vivencias de *Noo-Hin*, una niña de pueblo, pobre como las ratas, que decide irse a trabajar a la ciudad. Allí trabaja como asistenta del hogar de unas chicas monas y pijas, dando pie a una serie de situaciones un tanto disparatadas, algo normal teniendo en cuenta que la protagonista es una especie de monstruo bajito y cansino. Por si fuera poco, a veces canta cual musical simplón.

De todas las películas proyectadas en el Festival, **Still Life** y **Desert Dream** ya cuentan con una futura distribución por estos lares y un día de estos llegarán a nuestras pantallas de cine, mientras que algunas de las películas como **Sorgo Rojo** o **El rey de las máscaras** se pueden encontrar con mayor o menor dificultad en formato doméstico, pues se distribuyeron tiempo atrás. Quizás algún otro título acabe llegando en formato DVD, o puede que no volvamos a saber nada de ellos, pero nadie podrá negar el trabajo colosal de la organización del BAFF por acercarnos una vez más al cine asiático. Os esperamos a todos el año que viene para celebrar el décimo aniversario del BAFF.

Marta "Tinuviel" Munuera
Jaime "Thorin" Munuera

El mes pasado hablamos de Crystal Kay, una guapa japonesa con raíces extranjeras que había realizado más de una colaboración en discos de otros artistas nipones. Entre sus propios colaboradores mencionamos al rapero VERBAL y al productor y DJ Taku Takahashi, ellos son...

m.flo

De este dúo de raperos (un estilo que hasta el momento no había aparecido en la sección) puede decirse que no tengan una carrera muy larga, sin embargo no es poco lo que han andado juntos, y separados, si tenemos en cuenta desde cuando se conocen. *Taku Takahashi* nació en Japón el 29 de marzo de 1974, en el mundo de la música se le conoce como *Taku*, *Taku Takahashi* o *Startak*. Vivió su infancia en su país de origen y pronto empezó a interesarse por la música en todos sus aspectos, ya no sólo como cantante sino también como músico, DJ e incluso productor. No es hasta el momento en que entra en el colegio internacional St. Mary, en Setagaya-ku, cuando conoce a *VERBAL* e inician no sólo una buena amistad sino también una futura carrera profesional. En lo que respecta a su carrera en solitario ha sido productor de artistas como *Crystal Kay* y *melody*, además de tener su propia firma "Tachytelic Records", en la que encontramos trabajos de la cantautora *Emi Hinouchi*. Por otro lado encontramos a *VERBAL*, cuyo verdadero nombre es *Ryu Yong Gi*, este descendiente de coreanos nacido en Japón el 21 de agosto de 1975 también tuvo, y tiene, su propia carrera aparte de su trabajo en **m-flo**. En el mundillo es conocido como *Mr. V*, *Johnny Astro*, *L Universe* o *The Funky President*. *VERBAL* empezó a rapear mientras estudiaba como alumno de intercambio en Boston, Massachusetts, cuando tenía alrededor de veinte años. Fue el responsable de una firma llamada "espionage records" que promocionó a grupos como **Heartsdales** (un dúo de raperas japonesas que llegaron al mercado estadounidense) y **MIC BANDITZ**. Además ha producido y promocionado a populares cantantes del mundo del j-pop como *Namie Amuro*, *Koda Kumi* (conocida en nuestro país por la banda sonora del videojuego **Final Fantasy X**) o *Boa*. En 2003 contribuyó con el proyecto SUITE CHIC junto a muchos otros cantantes de hip hop de su país. Además, todavía en lo que respecta a su carrera en solitario, en 2005 grabó junto a los **Teriyaki Boyz** (un grupo de raperos de Yokohama) un álbum llamado **Beef or Chicken**. En 1999 estos dos chicos conocen a *Elizabeth Sakura Narita*, una cantante y productora japonesa-colombiana más conocida en el país nipón como LISA. Tal y como se ha dicho, en 1999 conoce a *VERBAL* y *Taku Takahashi*, junto a ellos, y bajo el sello de Rhythm Zone estos tres jóvenes debutan como grupo urbano contemporáneo. Su single debut llamado *the tripod e.p.*, sale al mercado el 7 de Julio de ese mismo año. Este trío saca al mercado 5 álbumes y 11 singles antes de que LISA

abandone el grupo en primavera del 2002 debido a sus diferencias artísticas, pues cada uno perseguía un estilo distinto. Sin embargo tiempo después colaboraría en más de una ocasión con sus antiguos compañeros.

En cuanto a **m-flo**, y su discografía, encontramos nueve álbumes en el mercado entre los años 2000 y 2006: **THE REPLACEMENT PERCUSSIONISTS, m-flo tour 2001 "EXPO EXPO", Expo Bouei Robot "GRAN SONIK",** Sotoshigoto, The Intergalactic Collection, m-flo inside, ASTROMANTIC CHARM SCHOOL, DOPE SPACE NINE y m-flo inside -WORKS BEST II-. En lo que respecta a su compañía estos chicos no fueron respaldados por una compañía pequeña, *Rhythm Zone* es una firma que pertenece al grupo **avex** (**A**udio **V**isual **Ex**press), esta firma recoge a gran cantidad de artistas urbanos contemporáneos japoneses como **EXILE**, *Koda Kumi*, la ya mencionada *LISA*, **NEVER LAND**, *Miyuki Hatakeyama* o *Masaya Wada*, entre otros. Además, **m-flo** puede presumir de la gran cantidad de artistas que han colaborado en sus discos, muchos de ellos repitiendo sus apariciones en más de uno, así pues encontramos a artistas como *Crystal Kay, Hikaru Utada, Ken Hirai, Namie Amuro, BoA, melody, Ryohei, Akiko Wada* o *BONNIE PINK*.

Como curiosidades en su trabajo, encontramos una versión de su single *TRIPOD BABY*, en el videojuego multiplataforma ***Shadow the Hedgehog,*** de Sega. Curiosidad que viene precedida del fanatismo de ambos cantantes por los videojuegos de Sonic. Una de sus canciones, *gET ON!*, en la que también participaba *Crystal Kay*, fue versionada por el grupo de raperos californianos **Ugly duckling**. Además, las versiones cortas de canciones como *L.O.T. (Love Or Truth), Mirrorball Satellite 2012, The Theme from flo jack, been so long* y *The Rhyme Brokers* aparecieron en las primeras versiones del videojuego Beatmania IIDX, además de aparecer estas tres últimas en el famoso videojuego Dance Dance Revolution.

Tal y como se ha comentado desde el principio, una carrera musical no muy extensa en cuanto a tiempo en el mundillo musical, pero sí llena de apariciones en álbumes de distintos artistas, colaboraciones de estos en sus discos, apariciones televisivas e innumerables versiones de sus éxitos. Un estilo no muy conocido en nuestro país dentro de la música japonesa, y una buena apuesta para adentrarnos poco a poco en él.

Iria Ros

De los festivales al DVD

Cuando redactamos estas líneas nos preparamos para asistir al noveno Festival de Cine Asiático de Barcelona, dispuestos para reencontrarnos con algunos directores como el coreano Hong Sang-Soo, volver a visionar la primera película de Zhang Yimou o descubrir nuevos valores dentro del cine asiático como en su día nos ocurrió con Lee Chang-Dong o Li Yang.

Es siempre una fecha señalada y añorada en el calendario de los aficionados al cine asiático que no pueden permitirse asistir a festivales como Venecia, Berlín o Cannes. Este último festival también se habrá celebrado cuando se publique este artículo (16-27 de mayo) con una edición en la que participan algunos de los grandes nombres del cine asiático del momento: el hongkonés *Wong Kar Wai*, la japonesa *Naomi Kawase*, los coreanos *Kim Ki Duk* y *Lee Chang-Dong* y el chino *Li Yang*. Una edición con una destacada participación asiática de gran calidad. Basta con fijarse en la película inaugural: **My blueberry Nights** de *Wong Kar Wai*. Tras regalarnos joyas de la magnitud de **Deseando amar**, **Chunking Express**, **Happy together** o **2046**, el director hongkonés se ha embarcado en su primer proyecto rodado en Estados Unidos y que supone el debut cinematográfico de la cantante *Norah Jones*. Esta elección nos recuerda a la que *Wong Kar Wai* realizó en **Chunking Express** con la también cantante *Faye Wong* consiguiendo una destacada interpretación (muchos aficionados a los videojuegos la reconocerán si les decimos que ella fue quién interpretó el "Eyes on me" de **Final Fantasy VIII**). El director de **Fallen Angels** tiene un sexto sentido infalible para escoger intérpretes y hacerles brillar aunque sean estrellas del pop o exmisses como *Maggie Cheung* (miembro del jurado de la presente edición del Festival de Cannes), sólo comparable a su buen hacer seleccionando temas musicales. Pero por qué intentar convenceros una vez más que *Wong Kar Wai* es uno de los directores más personales y con talento del planeta, cuando ahora Cameo os da la oportunidad de comprobarlo por vuestra cuenta gracias a una promoción que ha bautizado como "Asian travels" y que pone a vuestra disposición 11 títulos asiáticos de su catálogo a 9,95 euros, además de dos packs a 19,95 (uno de ellos la trilogía **Dead or alive** de *Takashi Miike*). Entre estos títulos encontramos **Chunking Express**, **Fallen Angels** y **Happy Together**, los tres trabajos anteriores a **Deseando Amar** (si no tenemos en cuenta la todavía inédita **Ashes of time**) y que dieron a conocer a *Wong Kar Wai* en Occidente, con la opción de conseguirlos de forma individual o en un maravilloso pack que incluye un documental. **Chunking Express**, al igual que **Fallen Angels**, se compone de dos historias protagonizadas por dos policías (*Takeshi Kaneshiro* y *Tony Leung*) con el corazón roto por recientes rupturas con las calles de Hong Kong como escenario. En cambio, en **Happy together**, *Wong Kar Wai* nos traslada a Buenos Aires para relatar la turbulenta relación de dos homosexuales (*Tony Leung* y *Leslie Cheung*) procedentes de Hong Kong, tal se tratase de un tango.

Esta promoción de Cameo incluye, además, los siguientes títulos: **Cementerio Yakuza** de *Takashi Miike*, que adapta un clásico de *Kinji Fukasaku*; la edición especial de **Avalon** de *Mamoru Oshii*; la película de Ghibli **Haru en el reino de los gatos**, que dirigió *Hiroyuki Morita*; **Nadie sabe** de *Hirokazu Kore-eda*, que está de actualidad por el estreno de **Hana**; **Tiempos de Amor**, **Juventud y Libertad** del taiwanés *Hou Hsiao Hsien* (cuyo trabajo **Café Lumière**, que homenajeaba al cine de *Yazujiro Ozu*, fue nuestra inspiración para dar nombre a esta sección); el excelente thriller **Memories of Murder** de *Bong Joon-Ho*, que ha dejado de ser un desconocido tras el éxito de **The Host**; **El Arco** y **Hierro 3** de *Kim Ki Duk*. Los dos últimos directores son dos de los responsables de convertir a Corea del Sur en uno de los focos de atención de los cinéfilos de medio mundo. A mediados de los noventa, debutaban algunos de los directores de la "nueva ola" del cine coreano como *Kim Ki Duk* o *Lee Chang-Dong*. Dos directores que fueron premiados en distintos festivales de cine: Venecia premió a *Lee Chang-Dong* por el melodrama **Oasis** en 2002; en 2005 Venecia repitió con *Kim Ki Duk* por **Hierro 3**; y Berlín reconoció a *Kim Ki Duk* por **Samaritan Girl** en 2004. Es el galardón al mejor director el que suele recaer en las películas coreanas, ya que también lo han conseguido *Bong Joon-Ho* en San Sebastián **por Memories of murder** y *Park Chan Wook* en Venecia por **Oldboy**. Y no es para menos, pues el nivel técnico y narrativo, así como la frescura y originalidad que muestran dichos directores merecen tal reconocimiento. Pero sobre todo siempre nos ha atraído y desconcertado esa capacidad de mezclar los géneros, llevando una película del drama más emotivo a la comedia más negra en sólo dos escenas. Uno de los ejemplos más claros es **Salvar el planeta tierra**, mas el gran público lo ha podido comprobar con **The host**, que en principio se vendía como una mera película de monstruos o un **Tiburón** más para llevarse la grata sorpresa que era mucho más: una crítica social, un drama familiar, una comedia negra,... Y, por encima de todo, cine espectáculo de calidad. En su país, desde el éxito de taquilla que supuso el 1999 el thriller policíaco **Shiri** logrando superar a títulos hollywodienses como **Titanic**, las películas coreanas han conseguido el respaldo del público apoyadas además por una ley que obliga a una cuota muy elevada de proyección del cine nacional. **Shiri** no fue un fenómeno aislado, la taquilla coreana ha estado encabezada por numerosas películas nacionales: **Joint Security Area**, **My sassy girl**, **Silmido**, **Taegugki**, **Welcome to Dongmakgol** o **The**

Host (casi todas ellas disponibles a este lado del planeta en DVD). Aquí únicamente llegamos a ver una mínima parte de la ingente producción cinematográfica coreana actual, por lo cual todavía directores como *Hong Sang-Soo* (**Turning gate**) o *Lee Chang-Dong* (**Oasis**, uno de los mejores largometrajes de la nueva ola del cine coreano donde se nos narra la relación entre un joven inadaptado social y con cierto retraso y una joven con parálisis cerebral, dos de esas interpretaciones que te dejan sin respiración) permanecen inéditos inexplicablemente en nuestras pantallas y en DVD como ocurría hasta hace poco con directores japoneses de la talla de *Kiyoshi Kurosawa*, del cual Manga Films edita **Pulse (Kairo)** a raíz de su remake americano. Pero tiempo al tiempo. La proyección en Cannes de **Secret sunshine** puede darle a *Lee Chang-Dong* una nueva oportunidad para ser conocido más allá de los círculos de aficionados al cine asiático, a semejanza de lo ocurrido tiempo atrás con *Kim Ki Duk*. Ahora es quizás el director coreano más popular y conocido por el gran público tras el éxito de **Hierro 3**, dejando de ser aquel desconocido y perturbador director que nos presentaba **La isla**. Mientras que por estos lares se edita en DVD **Time**, en Cannes se proyecta **Breath**, su nueva historia de amor protagonizada por *Cheng Chang* (**Tigre y Dragón**, **Tiempos de Amor, Juventud y Libertad** y **2046**) en el papel de un preso condenado a muerte que vive una historia de amor al límite. Sin duda, será uno de los favoritos para alzarse con la Palma de Oro si la japonesa *Naomi Kawase* no se lo pone difícil con **Mogari no Mori**. Otro caso de injusticia, pues tampoco se ha distribuido ninguno de sus trabajos en el circuito comercial aunque nos dejase fascinados a muchos en la edición del BAFF del 2004 con **Shara**, el drama de una familia que se enfrenta a la pérdida de un hijo años después y que está rodada de una forma casi documental que caracteriza todo el trabajo de la única directora nipona que conocemos hasta el momento. O quizás quién se lleve el gato al agua sea otro director cuyo anterior trabajo fue otra de las joyas del BAFF 2004: el chino *Li Yang* presenta **Blind Mountain** tras **Blind Shaft**, una película vetada en su país. Y no es para menos si tenemos en cuenta su visión crítica, sarcástica y oscura sobre el mundo de la minería en China a través de la historia de dos mineros que matan a un compañero haciéndolo pasar por uno de los muchos accidentes que ocurren habitualmente para hacerse con una indemnización. Quizás cuando estéis leyendo estas líneas alguno de estos directores haya sido premiado en Cannes, o al menos le van a poner las cosas difíciles a directores como los hermanos *Cohen*, *Emir Kusturica* o *Gus Van Sant*.

Muchas de estos largometrajes que van de festival en festival se pierden en el camino de la edición en DVD, aunque últimamente hemos podido ver como poco a poco algunos de ellos se iban recuperando, véase **Vidas truncadas** de *Pen-ek Ratanaruang*, **Todo sobre Lilly** de *Shunji Iwai* o **Salvar el planeta tierra** de *Jang Jun-Hwan*. Y siempre nos queda la edición de clásicos del cine asiático. Después de ver cómo se editaban algunas de las primeras películas de *Akira Kurosawa* como **La más bella** o **Bajos fondos**, ahora 20th Century edita **Kagemusha** en su colección Cinema Reserve, un largometraje que en 1980 recibió la Palma de Oro en Cannes. **Kagemusha**, uno de los últimos trabajos del maestro junto a **Ran**, **Dreams** y **Madadayo**, es la historia de un doble de un señor feudal que se verá abocado a sustituirle a su muerte. Uno de aquellos largometrajes imprescindibles en la colección de cualquier aficionado al cine japonés como también lo es **Feliz Navidad Mr Lawrence** de *Nagisa Oshima*, de la que Cameo prepara una edición especial. Y para aquellos que prefieran emociones fuertes, Manga Films está editando en DVD los trece episodios de la colección de largometrajes de terror **Masters of Horror** y entre ellos se encuentra **Huella (Imprint)** de *Takashi Miike*. El capítulo del japonés fue el único no emitido en la televisión americana por considerarse demasiado "fuerte". Como es habitual, *Miike* no tiene reparos en mostrar la violencia y la crueldad (aunque no se trata ni mucho menos de **Ichi the killer**) pero, como siempre, los yanquis lo exageran todo un poco. **Huella** narra el viaje al Japón del siglo XIX de un periodista americano en busca de su amada para acabar en una isla donde una prostituta deformada le revela el trágico destino de la mujer que amaba. Un cuento inquietante con una estructura deudora de **Rashomon** rodada con vívidos colores y escenas de una belleza perturbadora que acaba convirtiéndose en uno de los trabajos más interesantes de *Miike*. Como última opción, siempre podéis disfrutar en las salas de cine de **La maldición de la flor dorada** de *Zhang Yimou* (**La casa de las dagas voladoras**, **Hero**), un director que en sus comienzos era carne de cañón de Festivales después de ganar el Oso de Oro de Berlín por su primera película **Sorgo Rojo** y el premio a mejor director en Cannes por **La semilla del crisantemo** y ha logrado entrar en el mercado comercial gracias a sus últimas películas.

Nos reencontramos el mes que viene con la crónica del Festival de Cine Asiático de Barcelona.

Marta "Tinuviel" Munuera

Breath de Kim Ki DUk

Chunking express

Memories of murder

GHOST RIDER

AUTOPISTA AL INFIERNO

Tras más de treinta años de conducir por las páginas de un buen montón de cómics, *Johnny Blaze* da, por fin, el salto a la gran pantalla.

Sony Pictures, responsable de otras adaptaciones de cómics de Marvel como **Spiderman**, nos ofrece las aventuras de este particular motorista que, haciendo rugir su moto, saltó a la gran pantalla el 16 de febrero de este mismo año tanto en Estados Unidos como en España.

EMPEZANDO POR EL PRINCIPIO

En 1972, aparecía en el número 5 de **Marvel Spotlight** un personaje curioso, la misma esencia del antihéroe: el **Motorista Fantasma (Ghost Rider)**, quien, tan sólo un año después, gozaba ya de su propia serie.
A cargo de *Garth Ennis* (guionista) y *Clayton Crain* (dibujante), conocemos la historia de *Johnny Blaze*, un motociclista de acrobacias que, para salvar a su padre, vendió su alma al diablo. A cambio de la vida de su padre, el alma de *Johnny* se vio vinculada a un poderoso espectro, *Zarathos*, transformándose cada noche en un esqueleto en llamas que recorría el mundo en su moto infernal. La serie se editó entre 1973 y 1983 y, a partir de 1990, fue otro protagonista el que se encaramó a la moto en busca de venganza. Esta vez, se trataba de *Daniel Ketch*, quien, buscando ayuda cuando su hermana es herida por criminales, toca una misteriosa motocicleta imbuida del espíritu de la venganza y, de alguna manera, se vincula a ella. Este espíritu fue, años atrás, un hombre llamado *Noble Kale*, antecesor de *Daniel* y...sí, también de *Johnny*, que reaparece en esta serie como secundario.
Así, a través de los años, han ido sucediéndose las diversas aventuras de *Daniel* y *Johnny*, recogiéndose también en un par de miniseries de seis números (una editada en el 2001 y la otra en el 2005) y, por último, el año pasado, iniciándose una nueva serie regular que retoma a *Johnny Blaze* como protagonista.
De los cómics cabe destacar su genial apartado visual, que cuenta con unas imágenes increíblemente elaboradas, en las cuales imperan el fuego y los elementos oscuros, terroríficos; que hacen que la obra tenga, a primera vista, un atractivo y una fuerza nada desdeñables.

MOTORISTAS EN MOVIMIENTO

Este mismo año, *Mark Steven Jonson* (**Daredevil**) se puso las pilas y, tras conseguir actores de la talla de *Nicolas Cage*, *Eva Mendes* y *Wes Bentley*, se lanzó a contarnos la historia de este motorista.
Johnny Blaze (*Nicolas Cage*) es un joven motociclista de acrobacias que se gana la vida haciendo piruetas en un circo junto con su padre. Un día, por mera casualidad, encuentra un papel arrugado que resulta ser un diagnóstico médico de su padre, que padece cáncer y está consumiéndose poco a poco. Esa misma noche, un extraño hombre se presenta ante *Johnny*, que está arreglando su moto. El hombre, que es ni más ni menos que *Mefistófeles* (*Peter Fonda*), un poderoso diablo, le sugiere un trato: a cambio de su alma, salvará a su padre de la enfermedad. *Johnny*, que cree estar soñando, acepta el trato, y al día siguiente su padre, ya recuperado del todo, sufre un trágico accidente en pleno espectáculo acrobático y muere.
Johnny, enfurecido y confuso al darse cuenta de que lo que ha sucedido es real, muy real, toma la decisión de abandonar el lugar en el que vive y, por consiguiente, a *Roxanne* (*Eva Mendes*), su gran amor.
La vida de *Johnny* se convierte entonces en una cadena de sucesivos éxitos: no tiene rival con la moto, y llena él solo gigantescos estadios a los que la gente acude sólo por verlo saltar. Sin embargo, *Johnny* oculta un secreto: por más que arriesgue su vida, por más que sufra aparatosos accidentes de los que nadie podría salir inmune...a pesar de todo ello, nuestro protagonista no puede morir.
Varios años después de la muerte de su padre, *Johnny* se encuentra con *Roxanne*, convertida en una reportera de televisión, en uno de los espectáculos. La relación entre los dos es tensa, pero no exenta de cariño, por lo que *Johnny* decide volver a conquistarla. Sin embargo, *Mefistófeles*, de quien no ha tenido noticias desde aquella noche en la que se encontraron por primera vez, vuelve a la carga, pues piensa que ya es hora de que *Johnny* cumpla su parte del trato.
Y, entonces, empieza la acción. Una noche, *Johnny*, solo en su piso, nota que su temperatura está subiendo, que su cuerpo desprende humo, que se quema por dentro...y, de pronto, ya no es él, ya no es humano, sino que se ha convertido en un amenazante espectro, en un esqueleto recubierto de fuego en busca de venganza: el *Motorista Fantasma*. Al parecer, *Blackheart* (*Wes Bentley*), junto con tres de sus secuaces, los *Ocultos*, que poseen los poderes de la tierra, el agua y el viento, respectivamente; quieren convertir nuestro mundo en un lugar peor que el mismísimo infierno, y el *Motorista Fantasma* debe impedirlo. *Blackheart*, hijo de *Mefistófeles*, empieza a sembrar el pánico en el planeta, y *Johnny*, que va a la deriva entre su relación con *Roxanne* y su maldición, decide convertir esta última en un elemento para hacer el bien. De este modo, y a pesar de su temible aspecto, *Blaze* recorre las ciudades haciendo gala de su explosivo poder sobre la moto infernal, uno de los vehículos más impactantes después del Batmóvil, y castiga a todo aquel a quien descubre haciendo el mal con la *"Mirada Penitente"*, mediante la cual obliga a los criminales a recordar todos sus pecados y les devuelve ese dolor amplificado cien, mil, millones de veces más. Eso, amén de lucir una larguísima cadena que enrolla alrededor de su chupa de cuero.
No obstante, nuestro protagonista no olvida quiénes son sus verdaderos enemigos y, por tanto, sigue enfrentándose a ellos en batallas de las que, como cabría suponer, sale vencedor. Pero *Blackheart*, que no quiere que su padre salga vencedor de esa lucha, reta al *Motorista Fantasma* en San Venganza, un pueblo maldito al que *Johnny* llega gracias a la ayuda del motorista anterior a él (interpretado por *Sam Elliot*, y que hace las veces de narrador de la historia, tanto para *Johnny* como para los espectadores).
¿Logrará *Johnny* salvar a *Roxanne* y derrotar a *Blackheart*? Y, si lo hace...¿podrá librarse de la maldición de *Mefistófeles*? Mejor aún...¿querrá hacerlo?

JUGANDO CON EL MOTORISTA

En vista de que **El Motorista Fantasma** iba a ser, más que nada, una película comercial (y, de hecho, lo ha sido, recaudando hasta 78 millones de dólares tan sólo en los diez primeros días desde su estreno), los chicos de Sony se relamieron, se arremangaron y, el mismo día de estreno de la película, *Johnny Blaze* se vio catapultado a PS2 y a PSP, en sendos juegos con textos y voces de pantalla en español, permitiendo al jugador meterse en la piel del *Motorista Fantasma* y, a golpe de cadena e incandescentes carreras con la moto infernal, acabar con todos los demonios que le salgan al encuentro. También cabe destacar otra versión del juego disponible para GBA, que salió el 23 del mismo mes.
Curiosamente, y al contrario de la nefasta crítica que ha recibido la película, parece que los videojuegos han salido del paso airosos, y aunque no pasarán a la historia como juegos épicos, sí prometen un buen rato de diversión y acción.
Como no podía ser de otra manera, **El Motorista Fantasma** ha generado, desde su primera aparición, motones de *merchandising*, en especial figuritas, pósteres y, lo más curioso, bicicletas dotadas de mil y una chorradillas que las equiparan a la mismísima moto infernal del protagonista.

HIGHWAY TO HELL

El Motorista Fantasma, que en principio se

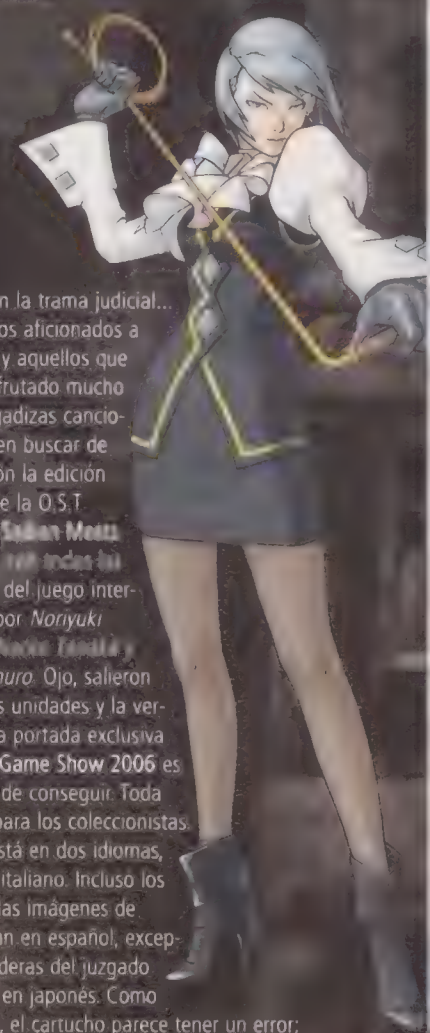
presentaba como una película interesante e innovadora en cuanto al protagonista, ha resultado una auténtica masacre en cuanto al argumento. La crítica la ha dejado por los suelos, y no es para menos, puesto que se ha limitado a llamar la atención del público con una estética llamativa y peligrosa, descuidando de esta manera el guión, absolutamente predecible y lleno de tópicos, e incluso los mismos personajes, que en opinión de servidora no podían ser menos carismáticos y vacíos.
En general, la película gustará a los fans del personaje deseosos de verlo en movimiento, y, tal vez, ni siquiera eso.
En fin, próxima ya su aparición en DVD, vuestra es la decisión de acompañar o no a *Johnny* por la autopista hacia el infierno.

Sofía Albert (misi-chan)

PHOENIX WRIGHT

– ACE ATTORNEY – JUSTICE FOR ALL

¡Nuestro abogado favorito ha vuelto!. Tras haberse enfrentado a los temibles fiscales Miles Edgeworth y Von Karma, Phoenix sigue defendiendo a sus clientes y luchando por su inocencia. Pero... esta vez su mayor rival es él mismo...



"¡PROTESTO!"

Ya hace un año que el imbatible *Phoenix Wright* consiguió la absolución de *Miles Edgeworth* ante el malvado fiscal *Von Karma*. Después de ese interminable caso, la ayudante de *Phoenix*, *Maya Fey*, volvió a su pueblo, y nuestro trajeado héroe siguió su camino solo, odiando a todos los fiscales por lo ocurrido con *Von Karma* y en especial... por la muerte de *Edgeworth*.

Miles desapareció tras haber sido derrotado por *Phoenix*. Nunca nadie había humillado de tal forma al perfeccionista fiscal, por lo que optó por la salida más fácil. Días después sólo se pudo hallar una nota suya en la cual decía que el fiscal *Edgeworth* elegía la muerte... *Phoenix* odió la debilidad de *Miles*, sintiéndose traicionado por la decisión de su amigo. Un año después, *Phoenix* está descansando un rato en uno de los cuartos del juzgado, preparándose para el siguiente juicio, pero de repente alguien le atiza un terrible golpe en la cabeza. Cuando abre los ojos, ¡no sabe quién es!, ¡*PHOENIX WRIGHT* HA PERDIDO LA MEMORIA!

"¡TOMA YA!"

Justice For All, o **Gyakuten Saiban 2**, es la continuación del genial juego de Capcom que nos llegó hace escasos meses. El motor gráfico es exactamente el mismo, no han modificado ni mejorado nada, a excepción de los nuevos personajes y escenarios. Lo que no se puede meter en un cartucho, pártelo en dos.

La estética es completamente anime, con gestos y expresiones muy divertidas, aunque se echa en falta las animaciones en 3-D que había en la primera parte. Hay que recordar que el juego es una conversión del mismo título en Game Boy Advance, por lo que no esperéis los gráficos vistos en **Hotel Dusk**. En cambio, la música sí ha sido modificada. Todas las pegadizas canciones del primer juego han cambiado, pero han mantenido la idea original que nos engancho: Una interactiva banda sonora que nos hará adentrarno de lleno en la trama judicial... Además, los aficionados a esta saga y aquellos que hallan disfrutado mucho de las pegadizas canciones, pueden buscar de importación la edición limitada de la O.S.T. **Gyakuten Saiban Meets Orchestra**, [illegible] canciones del juego interpretadas por *Noriyuki* [illegible] y *Kaori Komuro*. Ojo, salieron muy pocas unidades y la versión con la portada exclusiva del **Tokio Game Show 2006** es imposible de conseguir. Toda una joya para los coleccionistas. El juego está en dos idiomas, español e italiano. Incluso los textos de las imágenes de f[illegible] están en español, excep[illegible] anderas del juzgado [illegible]án en japonés. Como [illegible]ad, el cartucho parece tener un error; [illegible] idioma se puede guardar una ficha, [illegible] que si domináis el italiano podéis tener [illegible] partidas guardadas en el mismo cartucho. Un gracioso detalle son los chistes de ciertas películas y series: Hay frases que narran escenas del **Señor de los Anillos**, **Terminator**, e incluso el **Equipo A**. Los traductores se han lucido de verdad con unos textos mejor adaptados que la primera parte (en especial las

"Justice For All nos mantendrá engancharlos a la DS los breves pero tedeosos horas que dure el juego dejándonos con el corazón en la boca para la historia y cuarta parte"

pueblerinas frases de *Lotta Hart* tales como *"Claro que naturalmente"* o *"Abogao"*) y ciertos chistes y bromas españolas, como *"Hago CHAS y aparezco a tu lado..."*, *"Es un caso peligr-OSO"*, o comentarios estilo **Club de la Comedia**. Hay que leerlo para poder disfrutar al máximo.

"¡UN MOMENTO!"

Atención, a partir de aquí se desvela el argumento de **Justice For All**. Si no queréis spoilers, pasad a la siguiente parte.

Tras quedarse solo en su bufete, *Phoenix* continúa su impecable cruzada por defender a aquellos inocentes acusados injustamente. En el primer caso, una policía es acusada de asesinar a su novio, pero todo parece una clarísi[illegible]ampa. Es un caso sencillísimo, incluso el [illegible] al que te enfrentas no es rival, el pobre [illegible]*on Payne*. Pero el problema es que [illegible]*enix* ha perdido la memoria por una agresión. Gracias a su cliente, nuestro protagonista recordará cómo debe de ejercer la abogacía. Es una perfecta forma de explicar los controles y las novedades del juego.

En el siguiente caso, *Phoenix* r[illegible]go del *Doctor Turner Grey*, cuyo nombre fue manchado por una negligencia médica en la cual murieron catorce pacientes. Tras explic[illegible] el incidente, hacen una visit[illegible] la familia [illegible] la prima de *Maya*, que será [illegible] canalizadora de *Mia*. Ella nos enseñará a usar la novedosa Magatama y los Psicocandados. Tras el reencuentro, Maya reaparece como la siguiente heredera del clan *Fey*, y se encargará de encauzar el espíritu de la enfermera responsable de los paciente fallecidos, para obtener una declaración escrita de la inocencia del *Doctor Grey*. Pero, nada más empezar, *Maya* asesina a *Turner*. Para rizar el rizo, la fiscal que se encarga del caso es la hija de *Von Karma*, *Franzisca*, una temible niña prodigio con un historial impoluto que desea vengarse de Wright, pero no por lo que hizo a su padre, ¡sino por la desaparición de *Miles*!. La frase que tiene siempre en boca es: *"Que estupida cara pone el estúpido necio mientras sueña con estupideces"*. No son sólo sus latigazos lo que debes de temer...

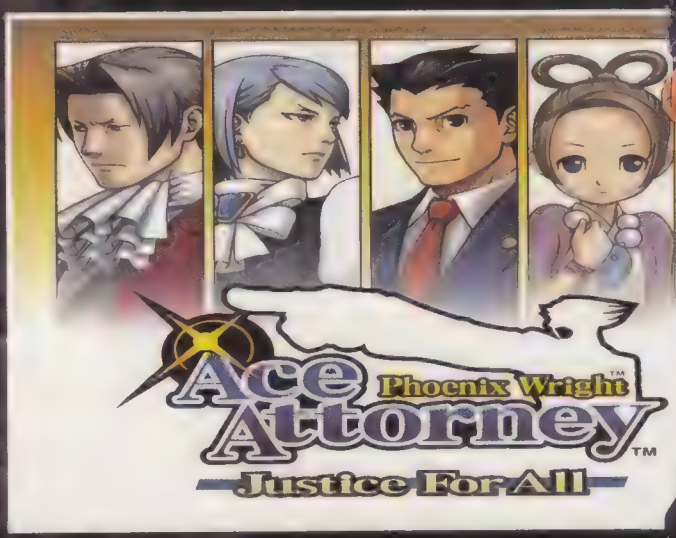
Tras ganar el caso de *Maya*, el fin de año se aproxima. Para escapar de la típica limpieza anual japonesa (error, el juego está ambientado en América) por la cual *Maya* y *Pearl* obligan a *Phoenix* a limpiar su despacho, nuestro abogado invita a las chicas a ver al "Fabuloso" mago volador *Maximillian Galáctica* en el *Gran Circo Berry*. Todo parece indicar un fin de año tranquilo, pero *Maya* [illegible] *Detención*. ¡*Max* ha sido arrestado por el asesinato del *Jefe de Pista del Circo*!. ¡*Phoenix* tendrá que demostrar la inocencia de la Súper-Estrella roba corazones! (incluso el de *Phoenix*...)

El último caso del juego es el peor al cual se ha enfrentado *Phoenix* en toda su vida. En la presentación del *"Héroe de Héroes"*, *Maya* es secuestrada. A cambio de su libertad, el secuestrador pide a *Phoenix* que consiga la absolución total de *Matt Engarde*, el *Samurai de Níquel*, que pocos minutos después sería arrestado por el asesinato del *Ninja Fantástico*. En este caso *Phoenix* deberá de elegir, si salvar a *Maya* o perder por primera vez un caso, pues todas las pruebas indican que *Engarde* es el asesino. En medio de su lucha interior, *Will Powers*, *Franzisca* y el Teniente *Dick Gumshoe* se ponen de su parte para ayudarle, pero el único que tenderá la mano, que le ayudará a salir de la oscuridad será... *Miles Edgeworth*. Este caso marca un antes y un después en la vida de *Phoenix*, y abarca casi la mitad del cartucho. Hay que contar que además hay dos finales, ¿por cuál optarás tú?

UN ABOGADO SIEMPRE TIENE QUE SONREÍR... Y CREER EN SU CLIENTE

Al igual que el título anterior, **Justice For All** es un juego de compra obligada para aquellos que les gusten los "juegos para pensar". A pesar del sosísimo arranque que tiene, y ciertos fallos ilógicos en la presentación de las pruebas, esta continuación es excelente. Las animaciones pueden llegar ser repetitivas (son una decena por personaje), pero el argumento junto a la excelente música, nos harán sufrir lo mismo que a nuestro personaje, gritaremos: *"¡PROTESTO!"* a todas horas, repasaremos las pruebas una y otra vez aunque tengamos la DS apagada, y se nos caerá la lagrimilla cuando comprobemos nuestra impotencia ante las decisiones que tenemos de tomar... **Phoenix Wright – Justice For All** nos mantendrá enganchados a la DS las breves pero intensas horas que dura el juego, dejándonos con el caramelo en la boca para la tercera y cuarta parte. ¡*PHOENIX WRIGHT* VOLVERÁ!

Ángel "Leg-Kun Estúpido x3"
Trigo



HARVEST MOON DS

Si pensabas que el trabajo en la granja es duro, estás más que equivocado. Harvest Moon DS hace que el trabajo en la granja resulte divertido a la vez que adictivo.

Para la portátil de Nintendo, llega de nuevo uno de los mejores juegos de simulación de vida cotidiana. Pero en este caso no se trata de ir al colegio, ni de crear un hospital, ni de ligar con todas las chavalas... en esta ocasión se trata de un simulador de granja.

REGANDO...

Nos encontramos en un pueblo donde nuestro protagonista aparece por primera vez. Es nuevo en el pueblo, y le han encargado la misión de cuidar y hacer productiva la granja. Sin embargo su misión no sólo tiene un interés económico ni dietético. Debe cuidar la granja debido a que la *Princesa Bruja* ha mandado por error a su mayor enemiga, la *Diosa de la Cosecha*, a otro mundo. Para intentar que volviese, ya que la vida sin su enemiga se volvería muy aburrida, ha decidido mandar con ella a los *Duendes de la Cosecha*, unos duendecillos muy apañados que ayudan en la cosecha. Pero para que los *Duendes* vuelvan y traigan consigo a la *Diosa de la Cosecha*, el chico deberá realizar lo mejor posible las tareas de la granja: quitar piedras, hierbas malas y troncos; regar la cosecha; cuidar a los animales; curarse del cansancio... Cada acción que realiza hace que vaya consiguiendo a determinados duendes, que le ayudarán en su tarea siempre a cambio de unas medallas, que deberá conseguir con dinero o jugando en el casino de los minijuegos. Cada equipo de duendes se va a dedicar a una acción determinada: a curarte cuando sea necesario, a regar las plantaciones, a acariciar a los animales...

SIEMPRE EL DINERO

Obviamente, nuestro protagonista necesita dinero para comprar las semillas, construir cuadras, silos o corrales; comprar los animales y alimentarlos, mejorar sus herramientas... Pero, ¿cómo consigue nuestro amigo el dinero? Pues con el mismo producto que obtiene de sus plantaciones y de sus animales, ya que el Alcalde se encarga de recoger los productos en un buzón e intercambiarlos por dinero, siempre a las cinco de la tarde. Al principio, con el poco dinero del que disponemos, únicamente nos dará para plantar unas semillas en el huerto, debiendo regarlas (excepto los días de lluvia) todos los días. Una vez obtenido el fruto o la hortaliza, comenzaremos a recaudar dinero, con el que construir los cobertizos donde guardar material, las granjas, estanques o silos. Posteriormente, iremos comprando más semillas y los animales, teniendo cuidado siempre con proporcionarles agua y comida respectivamente.

Un truco para ahorrar dinero es recoger los trozos de madera y piedra de los campos, con lo que, por un lado, limpiamos las plantaciones, y por otro, conseguimos material para las construcciones.

VIDA SOCIAL

Pero es que en **Harvest Moon** no sólo nos dedicamos a plantar, regalar y ordeñar... también se pueden establecer relaciones con el resto de habitantes del pueblo. Además, podremos acudir a las distintas fiestas que se celebran en el pueblo, así como concursos de animales o de comida, o a echar una copilla en el bar. Y no sólo amistad, también podemos ligar con algunas de las chicas del pueblo, unas cinco, más otras cuatro bastante más especiales (las distinguiréis por un corazón que aparece en la pantalla al hablar con ellas). Un truco para ligar es ir a la zona de excavaciones y buscar joyitas que regalarles o recoger las flores plantadas. Quizás más adelante consigamos establecer una relación seria con alguna de ella (si lo hacemos bien, como en la vida real) y formar una preciosa familia.

CUIDADO CON LA SALUD

Eso sí, hay que tener cuidado con el cansancio, ya que llega una hora en la que el protagonista no puede trabajar más, y puede caer desfallecido. Para ello es bueno recoger algunos de los frutos silvestres que se encuentran por los campos y parques del pueblo. Aunque no podemos abusar de ellos y llega el momento en que nuestro mentor nos tiene que llevar a casa a descansar. Esto no sería malo, pero lo es, ya que nos convierte en un mal granjero. Como única ventaja de convertirnos en granjeros malos es [illegible] acciones, la *Princesa Bruja* nos va dando regalos extraños.

CAMBIO DE ESTACIÓN

El año está dividido en las cuatro estaciones, y este hecho es muy importante a tener en cuenta porque algunas plantaciones (la mayoría en mi caso) sólo se pueden plantar en determinadas estaciones, y con el cambio de una a otra, la cosecha se seca y se echa a perder, debiendo comenzar de nuevo.

RECOGIENDO...

Harvest Moon es un videojuego creado por *Natsumie* que tiene en su historia numerosas entregas para diferentes consolas, siendo unas de las más recientes las de Game Cube y de Playstation 2. Su primera aparición en el mercado nipón fue allá por el año 1996 para la consola Super Nintendo, y desde entonces hemos tenido granja para rato. Sin embargo, en este caso al poder disfrutar de las ventajas de la pantalla táctil de la consola Nintendo DS, se nos abren nuevas oportunidades para disfrutar el juego al máximo. En esta consola, el personaje y la acción se sitúan en la pantalla superior, debiendo manejarlo con los botones de la consola. Y en la parte inferior se encuentra la mochila del personaje, donde, aparte del mapa, los objetos que tenemos y las opciones de guardar, podemos consultar los duendes salvados así como el pronóstico del tiempo para mañana en uno de los canales de televisión que llevamos con nosotros.

SALVANDO LA GRANJA

Harvest Moon DS es un juego muy entretenido y adictivo con un gran componente de diversión que combina la diversión del trabajo en la granja con las relaciones sociales, al estilo de **Animal Crossing** pero con un paso del tiempo más rápido y con una mayor productividad en la granja. Eso sí, un consejo personal es que hagáis los tutoriales que aparecen en unos de los canales de televisión para no perder todas las semillas al principio.

Eva R. Evrard

Fiesta Aniversario MERISTATION

Y NOS DIERON LAS DIEZ Y LAS ONCE...

Hay veces en las que la fuerza de un sueño es suficiente para hacer que este se cumpla, ocasiones en las que la ilusión y las ganas de hacer las cosas bien son los pilares en los que se sustenta una pequeña idea que, con el tiempo, se convierte en grande. Cuando una humilde revista on-line puede permitirse celebrar una macrofiesta de décimo aniversario en una de las salas mas de moda de Madrid, es que la cosa está funcionando.

Y efectivamente, así sucedió el pasado mes de mayo en Madrid, donde la revista on-line Meristation celebró su décimo aniversario rodeada de todos los grandes de los videojuegos, la prensa especializada y generalista, alguna que otra figura de los medios y, como no podía ser menos, su director y creador, *Pep Sánchez*.

Meristation nació hace justo una década (lo que vienen a ser diez años contados así, de sopetón), como un pequeño portal informativo desde el que narrar la actualidad del mundo de los videojuegos al todo aquel internauta con ansias de [illegible]. Con una forma de pensar [illegible] dirigida a todo tipo de usuarios de plataformas de entretenimiento digital, *Pep* y su equipo supieron desde el principio ofrecer algo diferente al público: una información objetiva y directa, sin tecnicismos complejos que dificultaran la información a la hora de consultar qué juego comprar, qué plataforma se adaptaba más a sus necesidades, o, por supuesto, cómo superar ese dichoso nivel que te tiene anclado durante horas en un punto y que no hay forma de superar. Tal y como ellos dicen: 'Meristation, de videoadictos para videoadictos'.

Información, trucos, análisis objetivos... pronto se verían acompañados por la inclusión de una zona de foros en la que los usuarios podían poner en común sus experiencias y plantear quejas y dudas al equipo de 'meri', a otros usuarios, e incluso, en ocasiones, a personalidades del mundo de la programación.

Diez años han pasado y actualmente Meristation es, sin duda, la revista española on-line de videojuegos más importante, constituyéndose como una de las páginas de lengua hispana más visitadas y situándose en el ranking de las mil páginas más consultadas a escala mundial, con dos millones de usuarios únicos y superando el medio centenar de millones de páginas vistas. A día de hoy, cuenta con un equipo de más de 200 redactores y colaboradores entre los que se encuentran profesionales reconocidos de medios de prensa generalistas de alta consideración como El País, EDGE, Cadena Ser... Reporteros y redactores que llenan las páginas de Meristation con información, análisis, monográficos, guías, reviews e incluso información en directo desde los eventos más importantes del planeta, como el E3 de Atlanta o el Tokio Game Show.

Para los que aún tengáis ganas de más, echadle un ojo y seguro que no os defraudará: http://www.meristation.com

ESTA NOCHE HAY UNA... ¡FIESTA!

Pero no perdamos el norte, que esto es un reportaje de eventos, y menudo evento, porque si de algo pecó la fiesta de décimo aniversario de Meristation fue de grande. Y mucho. Situada en la sala Bash, antigua sala Ohm, justo debajo de la redacción del 20 Minutos en plena Gran Vía a la vista de Callao, el equipo de *Pep* no dudó en ofrecer lo mejor de lo mejor a los más de 700 invitados que se dieron cita en tan sofisticado entorno.

Por un lado, y para no dejar de lado el tema principal del evento, Nintendo, Microsoft y Sony estuvieron presentes en varios rincones reconvertidos a stands desde los que ofrecieron lo último de sus avanzadas tecnologías: La empresa de amigo Gates nos dio la oportunidad de entrevistar on-line y vía Xbox360 a uno de los desarrolladores de **Halo3** mientras Nintendo se desvivía por divertir a los asistentes con su revolucionaria Wii y varios títulos disponibles a lo largo de toda la fiesta. Por su parte, Sony, ofreció la posibilidad de echar unas partidas a la versión PS3 de **Ninja Gaiden** y a un par de títulos de PSP, si bien, al estar sujetas estas PSP a unas de las azafatas más encantadoras y simpáticas que hemos tenido el placer de conocer en este tipo de eventos, pocos fueron los que consiguieron concentrarse en la [illegible]ña pantalla de la portátil. Un aplauso desde aquí a las sufridas muchachas que tuvieron que aguantar toda la noche a pesados de la talla tripleXL.

No obstante, no acaba aquí la cosa: la revista FHM aportó a una de sus famosas vecinitas al evento mientras Cuatrosfera traía a sus personajes más de moda para regocijo de los fiesteros, a destacar *Kira Miró* o al inevitable *Ernesto Sevilla*. Todo un objetivo para los ansiosos de la noche, que entre consumiciones y destellos de flash acompañaron a Meristation a lo largo de una fiesta inolvidable. Atrás quedan las quejas de los pocos descontentos de los blogs cortitos que chuparon cola durante un buen rato mientras los medios de prensa de verdad entrábamos sin problemas.

No se puede menos que elogiar el trabajo de *José Arcas*, encargado del evento, y a los descontentos, no puedo evitar recordarles aquello que decía el eterno repetidor: siempre ha habido clases.

Desde aquí la más sincera enhorabuena al equipo de 'meri'.

Rafa del Río

Conviértete en cantante anime

SEGUIMOS EN BUSCA DE LA PRÓXIMA ESTRELLA OTAKU

Recuerda que aún estás a tiempo de participar en este concurso que te ofrece la posibilidad de grabar un disco. Sigue leyendo, conoce a los aspirantes de este mes y vota a tus favoritos. El nivel sigue subiendo.

MÁS CONCURSANTES

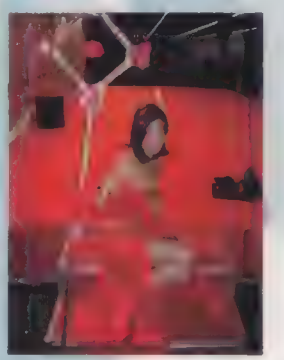
Un mes más presentamos a nuestros concursantes.En esta ocasión es el turno de Gladius y Rukia Chan, que cantan de maravilla. Si nada falla, en el cd de la revista podéis escuchar en tema de cada uno, y en la web dos, además de poder conseguir más fotos e informacion. Vamos a conocerlos algo mejor, estas son sus cartas de presentación:

Gladius

¡Hola! mi nombre es Manuel Molina, finalista de OF3 y ahora me hago conocer como Gladius. Tengo 21 años y vivo en Córdoba. Soy técnico superior en publicidad y actualmente me encuentro cursando el ciclo de ilustración. Me encanta el manga/anime, dibujar, cantar, escribir, jugar al rol, la fotografía y el diseño en general. Y bueno… no puedo negar mi debilidad por los peluches. *Jeje*
Mis animes favoritos son: Cowboy Bebop, Wolf's Rain, Full Metal Alchemist, Evangelion, Slayers, Card Captor Sakura, entre otros.
Mis grupos/cantantes favoritos son: Gackt, Malize Micer, Asian Kung Fu Generation, Do As Infinity, L'Arc en ciel, Kokia, Olivia lufkin y Nana kitade, entre otros. Y bueno… grupos nacionales adoro a La Quinta Estación, Amaral y Alejandro Sanz. Y ya para terminar, solo deseadles mucha suerte a todos los participantes y espero que se lo pasen tan bien como yo componiendo y cantando.

Rukia Chan

¡¡Hola a todos!! Bueno me presento. Me llamo Marina (aunque todos me conocen como Rukia xD) y soy de Sestao (un pueblo de al lado de Bilbao). He decidido participar al concurso porque me encanta la música, sobre todo si es J-pop. Mis canciones son Hikari (interpretada en japonés) y Passion (En castellano, adaptación de Ailyn). He podido comprobar que de momento hay mucho nivel, así que me da a mi que esto va a estar complicado, jeje. Muchos ánimos a todos los participantes. Para terminar deciros que estoy en proceso de formar un grupo y que me gustaría grabar algo con algunos de los participantes ^_^. Espero que me votéis si os gustan mis canciones. Muchos besos.
Rukia-chan



¡RECORDAMOS EL PREMIO!

¿Aún sigues dudando si merece la pena participar?, deja de pensártelo y ¡pasa a la acción!. Os aseguramos que puede pasar mucho tiempo de aquí a que los aficionados al manganime en España tengan la posibilidad de optar a un premio como el que ofrece Minami y vitekmusic.net con **Destino J-Music.** El premio consiste en la producción de un álbum profesional, que será promocionado a través de todos nuestros contactos en prensa, radio, televisión, salones del manga y otros eventos. En él se versionarán canciones de anime, J-pop/Rock y también se incluirá material compuesto originalmente para/por el ganador/a. Además, todos los finalistas pueden optar a la participación en algunas canciones del álbum premio: haciendo coros, posibles duos, etc.

RECUERDA LAS BASES

Graba dos temas de algún anime, en solitario o en grupo si lo prefieres, uno cantado en japonés y otro en español. Mándalos junto a una o más fotos, nombre, nick y carta de presentación a *vitekmusic@hotmail.com*. Cada mes se seleccionarán a distintos candidatos, pasando por un proceso de selección hasta ser presentados en la revista y la web. No os desaniméis, tened confianza y podréis conseguirlo. Ante todo lo más importante es intentarlo y pasarlo bien.

RUTINA Y VOTOS

El plazo para votar es ilimitado, es decir, se pueden mandar votos desde que empezó el concurso, o sea, ya, hasta el momento que se de por cerrado oficialmente, en el salón del manga de Barcelona. Las personas que quieran votar deberán mandar sus votos a *vitekmusic@hotmail.com*. Cada persona podrá votar por mail una vez al mes, mandando el orden de preferencia de sus tres aspirantes favoritos. Y recordad que todas vuestras dudas y cualquier información que podáis necesitar para participar o seguir a los aspirantes están en los foros de *www.vitekmusic.net* que será la zona diaria de encuentro, y de imprescindible visita para estar a la última, ya que la información que aparece en Minami no es más que un resumen y, además, aparece publicado con casi un mes de desfase. ¡Charlamos!. Esperamos que disfrutéis de nuestros participantes, apoyéis a vuestros favoritos, y participéis con vuestras ideas para la elaboración del premio. Y lo más importante, recordad que aún estás a tiempo de participar vosotros mismos, ¡envíanos tus interpretaciones¡

Vitekmusic.net

Sed Vagos

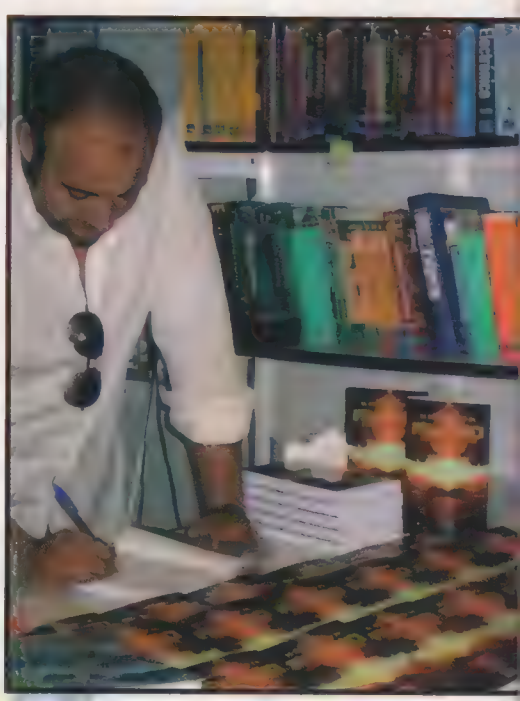
- Oye, ¿por qué no montamos una asociación de manga?
- Ey, sí, y podríamos montar un salón para el mes que viene, me llamarían "presi", jeje.
- No, no, no, YO sería el presidente, que para algo he tenido la idea.
-…

He aquí una bonita conversación de verano, una vez que la mano está cansada de tanto jugar a la play, y las migas del bocata de chorizo se pelean por el reducido espacio sobrante de esa barriguita que aún no ha sido cubierto.
Porque ya estamos en pleno verano, hoy quiero haceros una petición. Cuando ya llevéis 20 horas seguidas de Naruto, no podáis espiar al vecinito/a buenorro/a de enfrente porque se ha ido a Ibiza con su churri, y la temperatura no baje de los 40·, no, por favor, no penséis.
Es en esos momentos cuando llega la inspiración divina, pero no confundir "buena fe" con "delirios de grandeza".
Bueno, y ¿a qué viene todo este rollo de bocatas, vecinos y delirios?
Primero de todo, quiero aclarar para que no haya posibles malas interpretaciones que apoyo la labor de las asociaciones ya sean de manga, de cultura japonesa, de rol...
Que la idea de montar una asociación está muy bien. Aunque no olvidemos lo que se supone que es una asociación, es decir, un lugar de reunión, un punto de encuentro para aquellas personas que comparten una misma afición y a posteriori ya viene el organizar actividades, hacer quedadas con otras asociaciones, y por qué no, hacer unas jornadas. Pero todo ello con el fin de pasárselo bien.
Bueno, hasta ahora todo lo dicho lo consideráis conocimientos universales, vamos, que lo sabe hasta el más pardillo de vuestra clase. Pero no, no os engañéis, porque asociaciones que cumplan con lo que se supone que son las hay muy pocas.
Las asociaciones ya no planean actividades para pasárselo bien, sino que un responsable, que actúa de tirano, hace unas cuantas actividades, como si estas fueran un grano en el culo (que es el trato que les dan), para así poder colgar 4 carteles mal hechos en las tiendas especializadas y poder pavonearse dándose a conocer como uno de los responsables de la pertinente asociación esperando que le den un premio por su labor.
Así que como es de esperar, algún subordinado que hasta ese momento era un pelotero con ansias de llegar "a lo más alto" decide separarse y… ¡montar su propia asociación! La cual, por supuesto, estará marcada por la buena fe de sus administradores además de su competencia. Por que ellos van a ser los más guays, y no como ese truño al que pertenecían que decía ser una asociación.
Pero este sueño taaan bonito vuelve a seguir los pasos de su predecesor y consecuentemente, porque la historia es cíclica, de esta segunda asociación nacerá una tercera… ¡y ya son 3 para matarse entre ellas! Y es que con lo fácil que es montar una asociación, en lo que al papeleo se refiere, ¡¿quién no va a querer una!? Yo ya tengo 3, pero a lo mejor por mi cumple me regalan otra. Ahora en serio, chicos, que es ridículo este crecimiento de asociaciones, que tienen de todo menos socios.
Pero al fin y al cabo, esto no es bueno, pero tampoco es tan malo. Simplemente pierden el tiempo por su banalidad. Lo que realmente jode, que nos jode a todos directa o indirectamente, es cuando a alguna cabecita lúcida le da uno de sus delirios de grandeza y piensa que es hora de crecer, de hacer algo más. Así que se pone a tocar puertas, sin tener un proyecto siquiera (que eso cuesta esfuerzo) y a pedir más y más cosas (ya sean premios o subvenciones). Como es de esperar, muchas veces estas puertas les son cerradas, porque esto de llegar y decir "oye, que soy de la asociación de los shogunes de la montaña del melocotón, damuneuro" sin ningún tipo de justificación no suele caer muy bien.
Y luego quedan los que erróneamente sí pusieron su granito de arena (con cosas pequeñas claro, como premios, fotocopias…que las ayudas monetarias, sin una buena planificación, no llegan) y que se han llegado a encontrar con que la actividad para la que dieron tal ayuda, finalmente no se realiza porque al responsable se le olvidó que para pedir espacios al Ayuntamiento hay que seguir unas formalidades, y por supuesto, nadie se digna a informar a los sponsores de la cancelación de las actividades, así que estos acaban enterándose de la peor forma, por terceros.
Vista esta actitud, yo sería la primera que no trabajaría ni colaboraría, si estuviera fuera del mundillo, con nada que estuviera relacionado con el manga.
Porque no nos equivoquemos: es cierto que el mundillo está creciendo, pero la ignorancia sigue siendo lo que abunda y, sumado a la tendencia humana de generalizar, una mala experiencia o rumor puede catapultar a las demás asociaciones, es decir, a aquellas pocas que sí hacen algo (que las que no hacen nada, no nos importan).
Por tanto, por favor, cuando la temperatura esté en lo más alto del día, incluso si alcanzamos el máximo histórico, meted la cabeza en un cubo de agua bien fría, con muchos cubitos, y pensad en cómo ayudar y olvidaos de las tonterías.

Verónica Marí.

HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ

"(...) Tú, chica, puedes vivir
una vida de hogar,
búscate un marido con miedo a volar.
No hables de futuro, es una ilusión,
cuando el Rock'n'roll
conquistó mi corazón(...)"



Hoy toca hablar de sueños, pero no de esos en los que te caes, ni tampoco en los que vas por la calle, de pronto todo el mundo empieza a reírse y cuando te miras estás en ropa interior. Ni siquiera de esos en los que estás preparando el equipaje porque tienes algo muy importante que hacer pero eres incapaz de salir de cosa entre una cosa y otra, y el tiempo va pasando, y llegas tarde... ¡Brrr! No, nada de eso.

Vamos a hablar de sueños, pero en el sentido de metas, de objetivos, de ilusiones... Ilusiones. ¡Anda que no tiene mala leche esa palabra! Como si aquello que nos planteáramos conseguir fuera, desde el inicio, un espejismo. ¡Bien por la R.A.E.! Sea como sea, el hombre, es decir, el ser humano, que ya oigo rechinar de dientes entre el sector femenino más radical, nace con sueños y aspiraciones. Es normal que las personas deseemos llegar a este o ese punto, léase punto como dibujar para la Ribbon, ser un médico reputado, dirigir una película que deje en calzones al cine de Hollywood, escribir un libro, ser cantante de éxito, actriz famosa, modelo de alta costura, arquitecto de edificios que perduren a lo largo de los siglos, periodista involucrado en las injusticias del mundo, o conseguir una diplomatura en enfermería, crear genéticamente una nueva especie de lechuga que sea capaz de soportar los mejunjes que utiliza el Mc Donald, ser deportista de élite para salir en el Salsa Rosa, viajar al espacio, ilustrar las cartas del Magic, inventar el chirimbolo intradimensional o, simplemente, pescar a *Nessie* de vacaciones en las Highlands.

Hay gente para todo, y para todo tenemos sueños. También soñamos con ser amados, conseguir la aceptación de nuestros compañeros, hacer sentirse orgullosos a nuestros padres, ser diferentes, destacar... Y claro, como decía al principio, también soñamos con pelotas gigantes que nos persiguen por la autopista, con la niña de portada del teleguía y con el muchacho ese tan mono de los Johnny's. Pero no nos desviémos.

A lo largo de nuestra vida, son los sueños los que nos hacen movernos hacia uno u otro lado. A veces los obstáculos hacen que parezca imposible seguir la ruta. Otras, el objetivo es difuso y vamos pegando volantazos como mascachapas jugando al **Crazy Taxi**. También hay veces en las que pensamos que no tenemos ningún sueño, que la vida ya no tiene nada que ofrecernos, y vagamos por los días como almas en pena de baratillo, como extras de **Entre fantasmas**, esperando a que una *Love Hewitt* maciza nos saque del túnel.

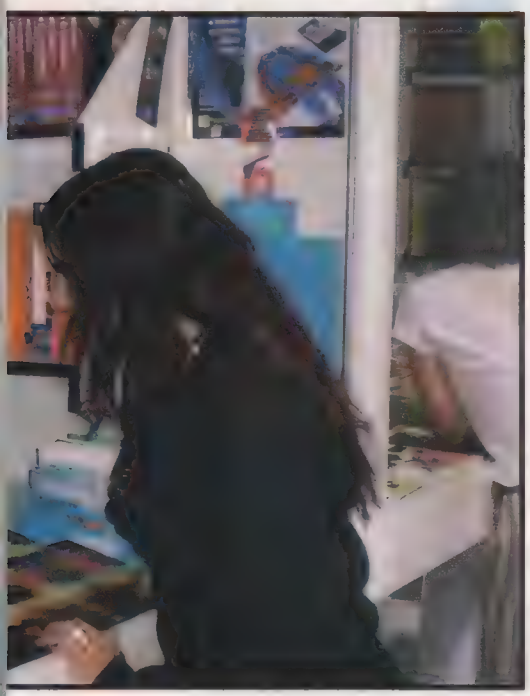
¿Es posible vivir sin objetivos? Pues va a ser que no, pero que nadie se asuste, porque tampoco es posible estar vivo y no tener aspiraciones. Siempre habrá algo que nos llame a seguir la estrella montados en un camello cargado de oro, incienso o mirra, aunque a veces pensemos que no, que ya nada puede motivarnos. Son estas veces de desencanto, cuando vemos estas metas como quimeras, que los sueños se mezclan haciéndonos creer que no queda nada por lo que luchar. A veces son los sueños que los padres tienen para nosotros, quienes, en su lógica preocupación extrema porque seamos alguien el día de mañana, nos animan a abandonar nuestras aspiraciones en pro de una profesión de futuro que, en ocasiones, ni de lejos es lo que más apropiado nos resulta. Otras son los amigos, o la televisión, y a veces los amoríos, que siempre habrá momentos en nuestra vida en que nos arrastrarán por la calle de la amargura. Sin embargo, los peores enemigos a la hora de cumplir nuestros sueños, somos, lo habéis adivinado, nosotros mismos. La pereza, el miedo, la falta de esperanzas, la baja autoestima... a veces nos hacen abandonar aquello por lo que deberíamos luchar con uñas y dientes.

¿Y todo esto a qué viene? A animaros a qué luchéis siempre por cuestras ilusiones, pero sin olvidar que esto no es *Matrix* y hay que tener los pies en la tierra. Como decía el maestro: 'Inútil cosmonauta el que contempla estrellas para no ver las ratas', o lo que es lo mismo, para cumplir los sueños hay que luchar, y la primera parte en esta lucha es convertirnos en seres capaces de alcanzar nuestros objetivos. ¿Complejo? Pues claro, nadie dijo que sería fácil, pero tranquis, que ahora viene la batallita a modo de ejemplo para que lo vayáis pillando.

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana...

Bueno, no hace tanto tiempo, tan sólo once o doce años. Cambiad lo de galaxia lejana por Cádiz, que con el Ave en 2010 no cogerá tan lejos, y ya tenéis el marco de inicio. Sea como sea, en esa época yo era un 'desbocao' que estudiaba derecho e iba más perdido que *Spiderman* en un 'descampao'. Tenía, por supuesto, el apoyo de mi compañera y mis amigos, mis broncas semanales con los vejetes, especialmente en épocas de exámenes, y una pequeña sony gris, comprada después de noras de curro sin contrato, en la que esconderme y evadir la realidad cuando las cosas no funcionaban como yo quería que funcionaran.

DENTRO DEL ESPEJO...



Me he remontado poco, fijo que la mayoría de vosotros estáis aún en el instituto, pero bueno, a grandes rasgos la facultad no es demasiado diferente: los exámenes son más chungos, las conversaciones en cafetería ganan bastante y la gente ya no da la brasa en los vestuarios. Quitando eso, viene a ser lo mismo.

Pues al lío: por aquel entonces yo estaba plenamente convencido de que me convertiría en abogado de renombre, aunque maldita la gracia que me hacía, el ordenador era para mí una máquina endiablada e incomprensible con la que *Billy Gates* pretendía (y consiguió) dominar el mundo, y todavía dibujaba, muy de vez en cuando, con pilot negro y lápiz HB. Así, entre nosotros, estaba bastante desencantado: la gente que había sido mi grupo de otakus (aunque entonces nos llamábamos 'picaitos' entre nosotros) se había ido a estudiar a Sevilla, los amigos de toda la vida estaban perdidos por diversas facultades y academias, tenía que estudiar a una hora y media de casa una carrera que nunca me había gustado, y en un entorno que nunca había sido el mío (si alguna vez queréis ver algo friki DE VERDAD, asistid a una clase de derecho administrativo, a ser posible en Jerez o en la Complu... ya me contáis luego). Vamos, que las cosas estaban torcidas a más no poder.

Un buen día, como quien no quiere la cosa, me acerqué a una tienda especializada y comencé a forjar nuevas amistades entre los asistentes. Vino así la época de las *Neko* y las *Kame*, las *Minami* y la *Dokan*. Volví a los torneos del **Yu Yu Hakusho**, a las veladas inolvidables discutiendo de cine asiático, las cenas en el chino, las partidas interminables al **D&D**... Y con esta nueva época, como en una epifanía, decidí que mi verdadera vocación era la de contar historias. Ya fuera mediante cómics, cutre animaciones en flahs con un ordenador que, pacientemente, estaba aprendiendo a dominar, o directamente en relatos y fanfics que, vía un internet que empezaba a florecer, envíaba a uno y otro foro.

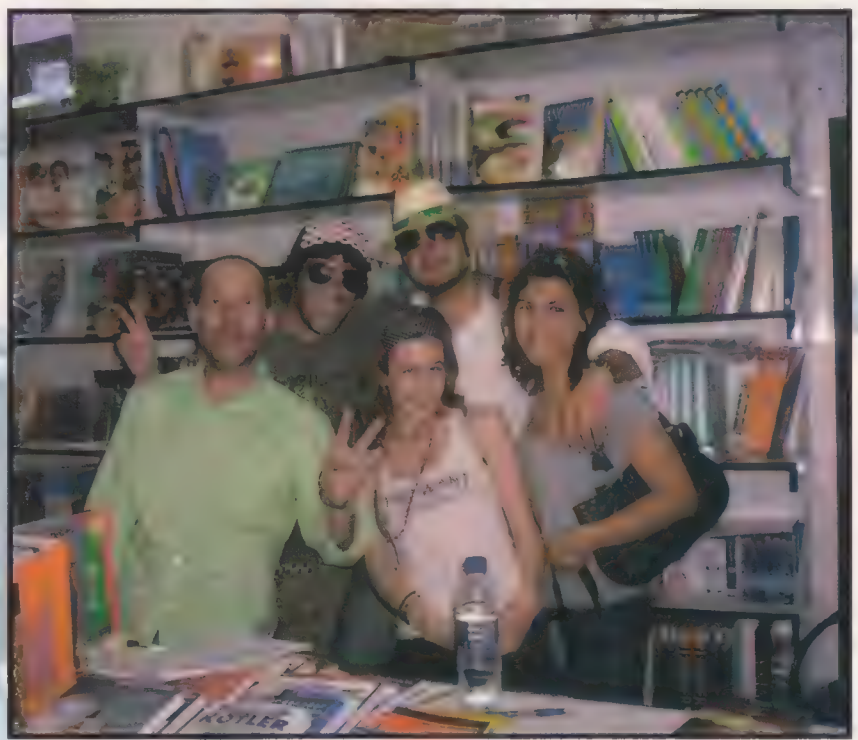
Llegó también el salón de Jerez y el encuentro con *Lázaro*. Mi primer cómic publicado en Minami, que menuda ilusión me hizo entonces, y luego los primeros artículos, la entrada en la revista, y en *Al sur de los Pirineos*, *Gameshop*, las webs... y a partir de ahí todo es historia hasta hoy, un día después de haber tenido el placer de haber estado firmando ejemplares de mi primera novela en la Feria del Libro de Madrid en el Retiro y haberos conocido a algunos de vosotros a los que os agradezco de corazón que os acercárais a darme apoyo.

Sin duda puedo decir que he cumplido mi sueño de contar historias, llevo años cumpliéndolo gracias a *Minami*, pero, como os decía al principio, no ha sido fácil. Un libro no se publica si no se escribe, un trabajo no se mantiene sin trabajar, y lo más importante, una casa no se paga sola.

¿Queréis cumplir vuestros sueños? Adelante, luchad por ello con uñas y dientes, pero empezad estudiando, pues esa será vuestra primera pasarela de entrada; continuad a base de trabajo duro, no sólo en vuestro proyecto, sino también en aquellas otras cosas que no os apetece hacer pero tenéis que llevar a cabo para poder salir adelante y comer caliente todos los días. Finalmente, centráos en cumplir vuestro sueño, no en destrozar los de los demás. Hay gente tan obsesionada en destacar y pisar al resto que, cuando llegan al final y su vida pasa antes sus ojos, descubren con pavor que ellos no han sido los protagonistas de su propia vida.

Vosotros mismos.

Rafa del Río



kenAMATSU

A.I. ga Tomaranai, Love Hina, Negima… Las obras de Ken Akamatsu tienen todas un propósito común: demostrar que los chicos japoneses son tontos y las quinceañeras niponas más tontas aún; que para enamorar a una chica no hay nada como ser un completo inútil y pillarla en bolas cada dos por tres; y, en resumidas cuentas, que el autor necesita unas vacaciones y un poco de compañía femenina.

Ken Akamatsu, ese hombre que aparece siempre llorando en las solapas de los mangas que dibuja, fue una víctima como tantas otras del sistema educativo japonés. Los seis años de su adolescencia amorrado a los libros de texto le sirvieron para catear dos veces el examen de ingreso a la Universidad de Tokio (Tôdai), creándole un trauma en el que profundizaremos más adelante, y tan desesperado estaba que eligió la vida de dibujante de manga, entendiendo 'dibujante' en su acepción de 'emborronador esquizofrénico' y la palabra 'manga' como 'catálogo de lencería mal dibujado'.

Su primera obra de éxito, porque en este mundo hay gente para todo, fue **A.I. ga Tomaranai**; la cual, sinceramente, espero que no fuese un reflejo de su vida de estudiante. El argumento, surrealista a más no poder, está protagonizado por *Hitoshi*, un chico en la flor de la vida que en lugar de buscarse una novia se dedica a crear chicas virtuales para conversar con ellas (venga, no me miréis con esa cara, seguro que la mitad de vosotros ya está buscando en el google si eso es posible). Llega un día en el que, de tanto darle al MSN y bajarse hentai el ADSL revienta y el chaval está a punto de morir electrocutado entre una maraña de cables; pero el PC en vez de fundirse le regala a una de sus amiguitas virtuales transformada en chica de carne y hueso. Eso sí que es tener suerte, a otros nos pasa esto y ya podemos tirar el PC a la basura… Total, que el chaval empieza a vivir con *Saati*, la chica virtual, a la que poco a poco se irán añadiendo otros personajes: *Twenty*, putón virtual que fue encerrada en un diskette por *Hitoshi* (imaginaos como tenía que ser para que alguien como el protagonista la encierre); *Forty*, que puede ser chico o chica según le dé la gana; *Cindy*, enamorada de *Hitoshi* (lo cual supone la prueba definitiva de que el protagonista es tonto de remate, para una chica real que le hace caso…); y la lianta hermana del prota, *Yayoi*.

Ahora la pregunta es... si en Japón lo normal es ir más pelado que el mango de un lector habitual de Akamatsu... ¿de dónde se sacan la pasta los protas para alimentar a las familias numerosas que les salen por la cara? Hum... habrá que preguntarle a Jonu.

Sorprendentemente, tal cúmulo de despropósitos tuvo éxito y *Akamatsu* no tuvo vergüenza en sacar una nueva obra: la archiconocida **Love Hina**. El punto de partida ya es tan poco creíble como el de su obra anterior: a la edad de cinco años, un niño llamado *Keitarô* prometió a la niña que le gustaba que irían juntos a la Tôdai y serían felices para siempre. Quince años después, *Keitarô* ha cateado dos veces el examen de ingreso, pero aún así cree que si logra aprobar encontrará no sabe cómo a la chica de sus recuerdos (que no recuerde el nombre de la niña ni su cara son detalles sin importancia). Aviso: Toca destripar la serie.

Lo que tiene delito es que el tío vive en una residencia femenina y, en lugar de tratar de ligar con alguna de las chicas, sigue empeñado en entrar en la Tôdai para encontrarse con la chica de la promesa. Aunque tampoco me extraña, viendo el plantel que tiene para elegir: la que le interesa tiene muy mala leche y cada dos por tres le está pegando, otra se pasea todo el día con una katana y está deseosa de poner a prueba su inmortalidad, la otra es una alcohólica… también tiene dos lolitas a elegir, una del subtipo sumisa casi esclava y una que lo considera un blanco perfecto para sus misiles.

Como es de esperar, con ese ambiente es imposible estudiar y el chaval catea de nuevo.

Decidido a encontrar su nuevo yo, es embarca en un viaje en el que conoce a su chica ideal (es igual de torpe y despistada que él); la lástima es que a cada punto parece que se vaya a morir (no me extraña, haciendo equilibrios sobre una sandía). Cuando se despiden, la chica le regala una tortuga que vuela, bebe sake y gusta de los baños termales; pero no os pongáis tristes, que no es una despedida para siempre.

Mientras espera la oportunidad de examinarse de nuevo, *Keitarô* consigue un trabajillo temporal por parte de *Seta*, un arqueólogo rollo *Indiana Jones* que está obsesionado con una legendaria civilización de tortugas (el trauma de *Akamatsu* con las tortugas podría fácilmente ocupar una tesis doctoral). *Seta* viaja por todo el mundo mientras se enfrenta a poderosas organizaciones secretas, derribando dirigibles a pedradas y escapando de los malos con su furgoneta, la cual conduce como si fuera el coche fantástico. Todo un personaje. Y cuando por fin *Keitarô*, después de unos cuantos tomos para entrar en la dichosa universidad, lo consigue, el muy caprichoso decide que ya no le interesa y que quiere irse a rular por el mundo con *Seta*. Pa' matarlo. Pero merece la pena, porque en menos de un año se convierte en un crack como *Seta*: encuentra reliquias como su mentor, es un as de las artes marciales como su mentor, y también conduce como su mentor (no podía ser perfecto). En su ausencia llega su hermanastra, una experta del cosplay que quiere liarse con él (como todas en esta serie) y descarga sus traumas infantiles hablando con su mascota, un gato de enormes orejas que habla y vuela. *Akamatsu*, en serio, échate a dormir un rato, tanto trabajar no es bueno para la salud mental. Para terminar, decir que el propio autor aparece en el anime, explotando a *Keitarô* con un trabajo temporal (si os fijáis, la obra que dibuja es **A.I. ga Tomaranai!**), y siendo víctima de un robo en el especial de primavera. Si es que ni en sus propios manga puede triunfar.

Su última obra, **Negima**, ya es de juzgado de guardia. Empecemos por el principio que la cosa tiene miga: tenemos a *Negi*, un niño que a la edad de 10 años se ha graduado en una escuela de magia (eso es ponerse, sí señor, y no como otros…), y para convertirse en mago sólo le

queda realizar las prácticas; vamos, igualito que en una carrera. Total, que le mandan a hacer de profesor en una escuela femenina, una excusa como cualquier otra para quitárselo de encima tan pronto como deja de ser una fuente de ingresos, y para que no vuelva le amenazan con convertirlo en armiño si le descubren y le mandan de nuevo a casa. Porque vamos a ver, si no pueden saber que es un mago y debe procurar no utilizar la magia si no es absolutamente necesario, ¿entonces qué sentido tienen esas prácticas? No cuela, se ve a la legua que es una excusa desesperada de *Akamatsu* para meter al niño en medio de un mar de quinceañeras asaltacunas que están encantadas de la vida con él y que, como es un niño, no tienen el menor inconveniente en despelotarse delante de él. Su clase tiene tela; allí hay de todo: fantasmas, vampiresas, robots… ah, y no olvidemos a las Tonto Rangers (o palurdillas); que para aprobar un examen, en vez de ponerse a estudiar, se van de excursión a una isla-biblioteca en busca de un libro mágico que las haga inteligentes.

Volvamos a la vampiresa, uno de los personajes con más miga: la chica aparenta diez años pero pasa de los cien; y está así por culpa de una maldición que le lanzó el padre de *Negi*, un fulano muy fantasma (en el sentido metafórico) que se hacía llamar el *Maestro Milenario* (*Thousand Master*), que suena muy molón, cuando en realidad apenas sabía cinco o seis conjuros. A la vampiresa le molaba, y así se lo expresó con una romántica declaración de intenciones: "si no sales conmigo te mato"; a lo que él respondió enviándola a pastar las cabras y echándole una maldición que la condenaba a permanecer para siempre en la escuela (sí, terrible). Total, que la chavala decide vengarse del *Thousand Master* puteando a su hijo, aunque en el fondo está deseando que crezca para liarse con él.

Negi va metiéndose en líos cada vez más gordos mientras sigue la pista de su papaíto, lo cual no es más que una excusa para que aparezca el armiño pervertido (*Kamo*) y acabe de liarla con el rollo de los pactos. Es demasiado evidente que un niño, por muy mago que sea, no puede enfrentarse solo a tantos peligros; necesita consigo a una mujer responsable, adulta (14 años), que le saque las castañas del fuego y le meta caña al enemigo mientras él recita los hechizos. El método para formar una alianza: pegarse un buen morreo con una chica, darle un artefacto chungo, y mandarla a hostiar al enemigo. Así cualquiera es mago, no te fastidia.

Habría que comentar muchas más cosas pero por desgracia se me acaba el espacio, así que terminemos con las dos grandes cuestiones:

Abel (Eriol)

Y PARA FINALIZAR, LAS DOS ÚLTIMAS CUESTIONES...

La serie o series son...

Exactamente lo que no es una vida de estudiante normal. O bueno, sí, pero en un plano metafórico. Es decir: una puta mierda.

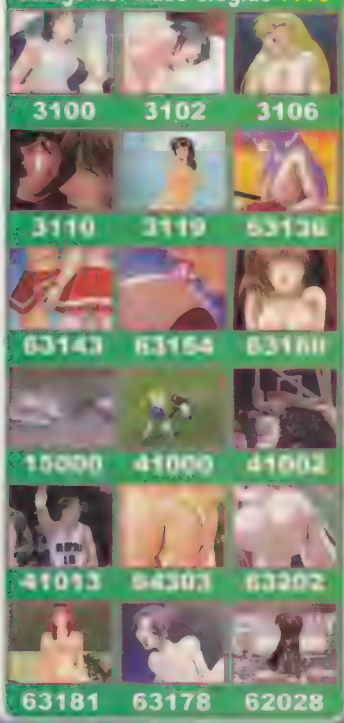
Al autor deberían...

Recuperar su juventud perdida.

TODO para tu MÓVIL

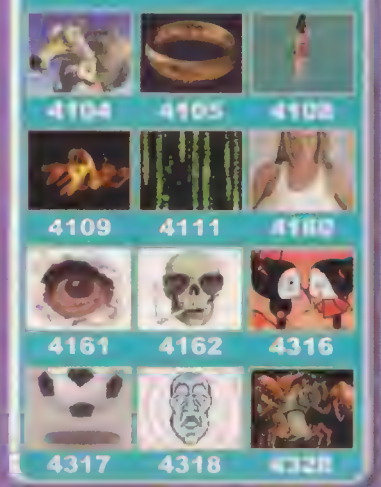
VIDEOS

Envía VIDE MMI seguido del codigo del video elegido 7775



DINAMICOS

Envía DINA MMI seguido del dinámico elegido al 7775

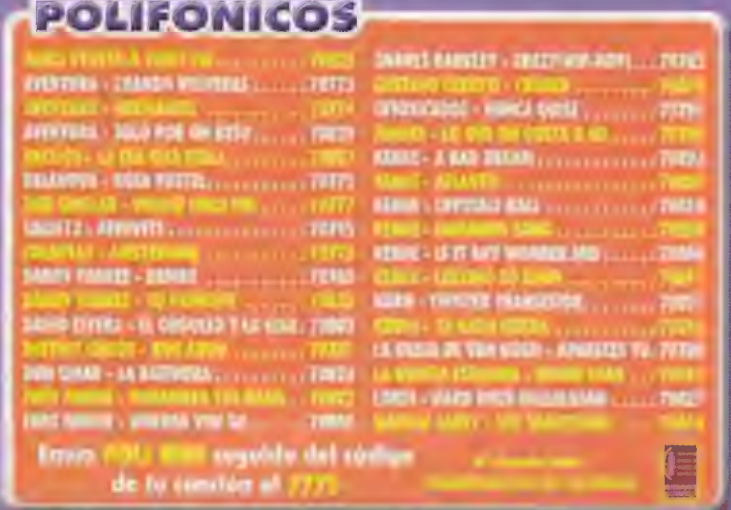


SONIDOS REALES

Envía REAL MMI seguido del código de tu canción al 7775

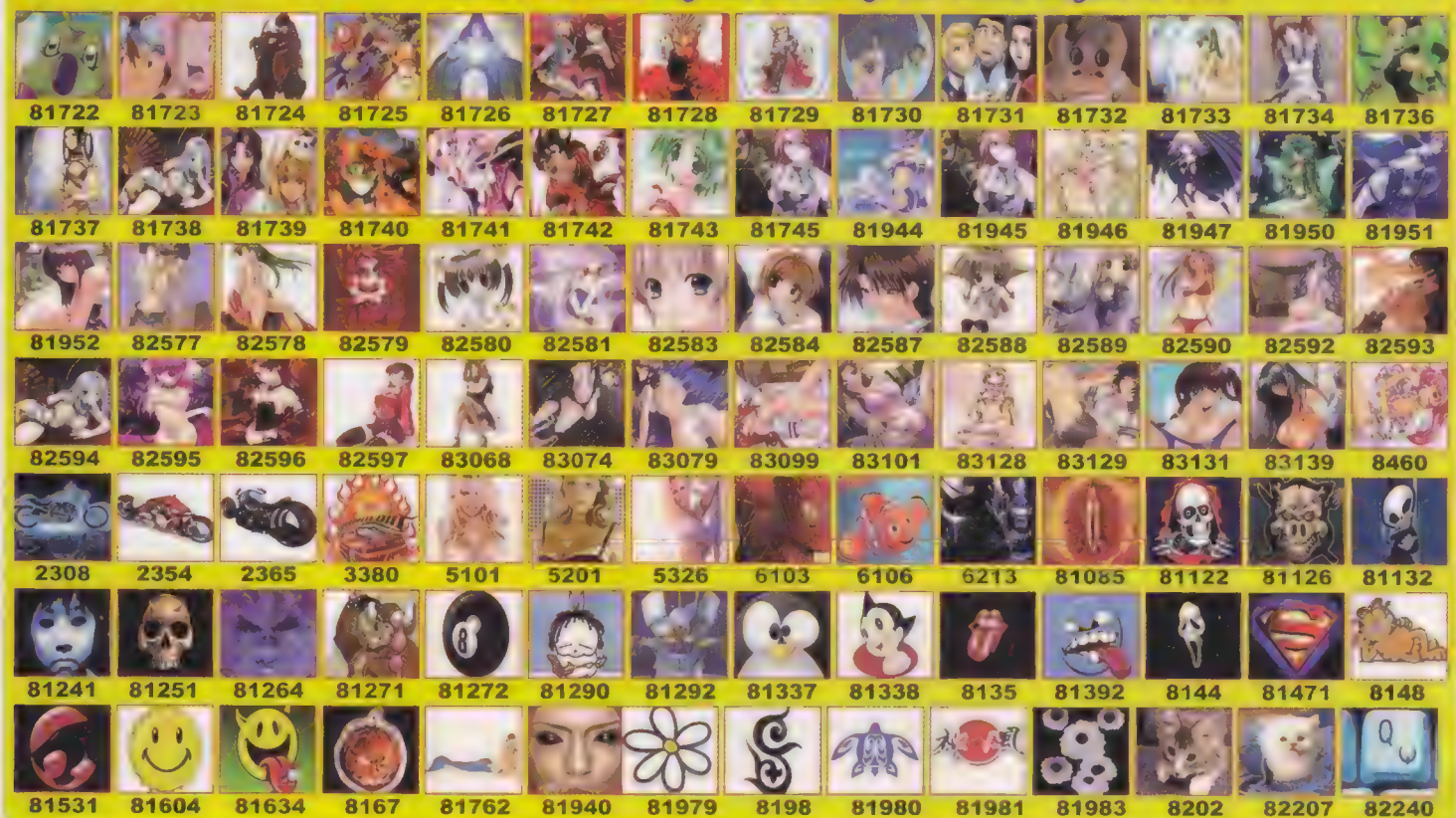
COGE EL TELEFONO! ...9744	GOLLUM 9769	EFECTO REBOBINADO ..9841
FELICIDADES 9748	MARIANO POFAVO 9770	VIENTO DE TORMENTA .9842
PAJARO LOCO 9749	EL NENG 9771	F1 ALONSO 9843
CANCION 9750	TORRENTE 9772	SAINZ PASADA 9844
QUE BONITO ERA... 9751	DOCTOR MALIGNO 9773	GASOL ROMPE CRISTAL 9845
CARABIRUBI 9752	MAMON 9774	PEDROSA ACELERANDO .9846
AVANTI 9754	EL REY 9775	SE ME ESCUCHA O NO? .9666
MUSICA PARA SMS 9755	CRIATURA INFERNAL ...9828	MANHA MANHA 9667
CERCO POLICIAL 9756	PUERTA PASADIZO 9829	JUNGLA 9668
CROSSS THE LINE 9759	DISPAROS MAQUINA ..9830	ALO ALO TE PIERDO ...9669
BORIS ORGASMO 9760	BOBO SOLEMNE 9831	GRITO TIROLES 9671
ORGASMO PLACENTERO 9761	CERDO 9833	CANTO TIROLES 9672
ORGASMO PLACENTERO 9762	PATO 9834	AQUI LLEGA TORRENTE .9674
JABALI ENFADADO 9765	EFECTO ACOPLE SONIDO 9835	PESCAO ES MU RICO ...9675
EL LUISMA 9766	EFECTO MISIL 9838	RISA MALVADA 3 9676
EMILIO POFAVÓ 9767	EFECTO PATO DE GOMA .9839	GATITO 9677
CUNAO 9768	EFECTO PUERTA 9840	GREMLINS 9678

POLIFONICOS



FONDOS

Envía FOTO MMI seguido del código del fondo elegido al 7775



Sus datos serán incluidos en un Fichero titularidad de Clasificados NET S.A. para la gestión del servicio de Contenidos SMS, y para ofrecerle promociones futuras.

Hola a todos los lectores de Minami. Aquí Isadora, la correera del momento, leyendo vuestras cartas desde la terraza de mi casa, tomando el solecito... ummm, qué ganas de ir a la playita... jefe, quiero unas vacaciones ya. Bueno, menos mal que os tengo a vosotros y vuestras cartas. Así que, empezamos.

CORREO

Selene

-SHEILA MORENO GRIÑÓN (MÓSTOLES / MADRID)

¡Hola preciosa!

Me escribes desde tu casita viendo El coche fantástico, una serie que, por cierto, fue toda una revelación cuando apareció en antena y eramos todos chiquitines (algunos más que otros, claro...) Pero cuando el dueño del coche se puso a correr por las playas, dejó mucho que desear.

Me cuentas en tu carta que llevas un año y medio un poco chunga y que fuiste al último Expomanga aconsejada por tu madre y tu novio. Y comentas que te lo pasaste genial, que disfrutaste mucho, hiciste cosplay y te compraste cosas. Pues mira, chica, cuando uno tiene un año malo, en el que todas las cosas se tuercen y parece que el mundo entero se pone en tu contra, hay que intentar sobrellevarlo lo mejor posible, y sobre todo, volver a las cosas con las que disfrutábamos antes e intentar volver a disfrutarlo. Ya sea con el manga, el anime, el cine, el rol... o incluso con el fútbol aquellos a los que les guste, claro. La vida es muy corta y hay que intentar disfrutarla al máximo, y si es yendo a un evento de manga, pues mejor que mejor. Me alegro de que al final hayas metido la carta en el buzón y me la hayas mandado, ya sabeis todos que a mí me podeis contar cualquier cosa, estoy aquí para todo, para contestar vuestras preguntas sobre anime, para escuchar vuestras vivencias y para intentar ayudaros cuando tengais algún problema. Así que ya sabes, anímate, mujer, que la vida es para vivirla. Cuando nos encontramos en una mala época, hay que pensar en las cosas buenas que tenemos alrededor, intentar disfrutar de ellas y esperar tiempos mejores, que lo malo siempre pasa y, a veces, sólo hay que decidirnos a que nuestra vida mejore para que pase.

Me cuentas también en tu carta que te encantó el espejo de "¿Has hecho ángeles en la nieve?", ya que te sirvió para mandarme esta carta. También te gustó el reportaje de Heroes, sobre todo con los SD´s que acompañaban el artículo. Por cierto, son unos dibujos hechos por la hermana de la articulista.

Sobre la imagen del artículo de Gravitation Remix, sí, ya lo sé, yo también me dí cuenta, pero creo que fue una broma del encargado de las imágenes, que no iba muy fino ese día. O eso, o le gusta más Angel Sanctuary y nos jugó una mala pasada ^_^U.

Pues venga, un besazo enorme y vuelve a escribirme cuando quieras, guapetona.

(*N.d.R: Hola, Sheila. Fue un placer verte en el Retiro durante la pasada Feria del Libro, aunque fuera para oírte arremeter contra el anterior número de Minami, ^_~. Espero que hayas disfrutado el manuscrito y, una vez más, gracias por acercarte.*)

-ÚRSULA CAMPOS VARGAS (SANLUCAR DE BARRAMEDA / CÁDIZ)

¡Hola preciosa!

¡Qué bien volver a leerte! Me alegro mucho de que me escribas otra vez. Me comentas en tu carta que te sentiste muy bien escribiendo la otra vez y que por eso repites. Como le decía a Sheila, ¡soy una terapia! Quien me escriba automáticamente se sentirá bien jejeje. No, en serio, me alegro muchísimo de que me contéis vuestros problemas, así intento ayudaros en lo que puedo.

Me dices que has visto el final de Fushigi Yuugi y te ha dado mucha pena. Sí, la verdad es que a veces los animes terminan de una forma que no te esperas, pero no cuento nada más que, si no, me acusan de hacer spoiler, y yo ante todo, respeto a la gente que aún no ha terminado de ver una serie o una peli. Es que una vez me destriparon un final, nada más y nada menos que el de Cowboy Bebop, serie a la que adoraba y que estaba súper enganchada. Mira, quería gritarle al tonto ese... además lo dijo ¡en un tren lleno de frikis liendo a un salón! Tío tonto de las narices... bueno, espera que me centro de nuevo, que me he ido por las ramas.

Me preguntas sobre el número de discos que han sacado las Charm al mercado, pues bien, tienen el Konichi wa, el especial Inuyasha, el especial KOR, y creo que el Evolution es el último, con canciones de anime pero en plan bailongas, muy chulas. Me parece que ya no tienen más, aunque algún que otro single han sacado. Todos ellos tienen temas de anime excepto alguna que otra canción creada para algo especial, como es la que presentaron al festival de Benidorm. En todos hay temas en japonés y adaptaciones al español.

También comentas que te encanta el mundo del doblaje, que tu sueño sería poder estar en un estudio de grabación y que por eso vas a intentar comenzar en el mundo del doblaje. Supongo que ya lo sabrás, pero hace un par de números estuve hablando sobre algunas escuelas bastante buenas. Y si es tu sueño, ¡inténtalo y muchísima suerte, guapísima!

Pues nada, un besazo grandísimo.

-ESTEFANÍA GARCÍA FERNÁNDEZ (ALGECIRAS / CÁDIZ)

¡Hola cielo!

Vaya, ahora que me doy cuenta, escribís muchas gaditanas a la revista jajaja, qué bien. Me encanta Cádiz, he ido un par de veces de vacaciones y me ha encantado, me lo he pasado genial. Qué envidia me dais los que vivís por allí, con el solecito, el buen tiempo, la playita, los chiringuitos... ummm, en serio, ¡quiero ir de vacaciones a la playita, jefe!

Me ha gustado mucho tu carta, escrita en forma de bocadillos que cuenta una chica. Es súper original, Fany.

Me dices que te encanta la sección de correos (¿lo ves, jefe, como es verdad que les gusta mi sección? ^_^U) y la posibilidad de conocer a otros otakus de la geografía. Por eso, me pides que ponga tu dirección en la sección de contactos para conocer a

gente e incluso para ofrecerte a participar en fanzines, pues venga, ¡ya está puesta! Vas a dibujar en breve un shojo y lo que más te gusta son las historias románticas y de magical girls, aunque no te encasillas en estos géneros.
También me cuentas que estás estudiando primer año de Turismo, donde tienes que estudiar francés e inglés, aunque por tu cuenta estás intentado aprender japonés y siempre sacas algo de tiempo para dibujar un rato. Pues sabes, ¡no lo dejes! ^_^ Otra cosa que cuentas es que gracias a que pusimos en la sección de Contactos tu dirección, has conocido una chiquilla con la que te estás escribiendo. Si es que es verdad: Minami hace amigos ^_~.
Pues venga, un besote grandote y espero que te escriban de muchos fanzines ^_^.

-FRANCISCO "GOKU" MARTÍNEZ GRAMAJE (MURCIA)
¡Hola Goku!
Así que te has cambiado el nombre a Goku, pero por el de Saiyuki, no por el de Dragon Ball (aunque en realidad ambos están basados en el mismo personaje mitológico, pero es una historia muy larga, ya os la contaré a los que no lo sepáis otro día) Aparte de otras muchas cosas sobre manga, me cuentas lo de tu cambio de nombre. Resulta que en una tienda de manga donde estabas comprando, unas personas entraron y, según dices, te raptaron (esto no lo vayas diciendo por ahí si no quieres que tus amigas terminen en la cárcel entre rejas ^_^U) La verdad es que te fuiste con ellos que iban disfrazados de Halloween, (más que nada porque era Halloween), y los acompañaste a cenar. Y resulta que eran de una asociación de manga de un viejo conocido de la revista, Adrimaster, el presidente de esa asociación de la que hablas. Para colmo, conociste a mucha otra gente, entre ellas a Ángela, y fue entonces cuando adoptaste el mote de Goku. Pues me alegro muchísimo, Francisco, de que hayas encontrado tantos amigos con los que compartir tus gusto. ¡Felicidades!
Gracias por invitarme a la jornada manga de Abril, pero como verás, no he llegado a tiempo T_T La próxima vez será ^_^
Pues venga, Francisco, o Goku, nos leemos en tu próxima carta a ver qué cosa nueva me cuentas. Pongo tu anuncio en la sección y, si me lo permites, voy a utilizar tu frase de despedida para despedirme yo este mes. Un abrazo.

-ISABEL HERNÁNDEZ ROMERO (RINCÓN DE BENISCORNIA / MURCIA)
¡Hola guapetona!
Gracias por tus felicitaciones, si es que me encanta que me escribais estas cosas. Hacen que merezca la pena tanto esfuerzo y tanto trabajo, aunque leer vuestras cartas siempre es un placer (bueno, generalmente, porque hay alguno que escribe cada cosa... la gente a veces está muy mal de la cabeza, pero son los menos, la mayoría sois un verdadero encanto) Bueno, a lo que iba, que me enrollo, no paro de escribir, y luego no me queda sitio para contestar vuestras preguntas. Si es que soy una charlatana (¿se dice también charlatana cuando es escribiendo? No me lo había planteado nunca...) ¿Veis lo que decía? Si es que no puedo evitarlo.
Por cierto, hablas en tu carta de Estefanía de Cádiz, y en este correo también le contesto de nuevo a ello. Qué casualidad, jajaja.
Sobre los eventos en Murcia, sé que se iban a hacer unas jornadas en Murcia en Abril, que me lo ha contado Goku en la carta anterior que acabo de responder. A ver si te da tiempo para el 7 de Julio de este año (7/7/7) y puedes acercarte al Nana Day Murcia en el Centro Municipal La Nave, en el polígono Camposol en las naves 15-16. Es un evento internacional que se va a celebrar en varias ciudades de España conmemorando el día de la serie Nana, y que nadie se puede perder. Te aconsejo que vayas, seguro que te lo pasas genial. Yo a ver si ese día no trabajo y me puedo acercar al más cercano, y si no, ya lo celebraré yo misma si puedo jajaja.
Sobre Yu yu Hakusho, la emitían en La Sexta al mediodía entre semana, pero ya han dejado de emitirla por ahora. A ver si la reponen y la puedes volver a disfrutar.
Pues venga, encanto, un besazo enorme.

José Luis Martin Guzman (Pueblo Nuevo / Barcelona)
¡Hola José Luis!
Lo primero que me preguntas es qué pasa con la revista Minami en los kioscos. Pues bien, ha habido un peuqeño problemilla con la distribución, pero parece que se ha solucionado así que en breve volverás a vernos en tu kiosco (eso espero ^_^) Pero no te preocupes, que no hemos cerrado, eso son rumores que suelta la gente sin darse cuenta del daño que nos hacen. Lo mismo con lo de que el problema era único en Barcelona, que no la mandábamos adrede. ¡Menuda chorrada! Ten en cuenta de que la empresa editorial de la revista es catalana, así que es una tontería pensar eso de que no se manda a Cataluña. ¿Ves lo que te decía? La gente hace daño y habla sin saber. Eso de que Animedia es competencia, no te creas, es de la misma empresa editorial que la revista Minami, así que en realidad somos primos hermanos ^_^. Así que no te preocupes que no nos pasa nada. Pero eso de que es culpa mía que la distribuidora no haya llevado las revistas a tu kiosco, eso ni mijita, ¿eh? Que yo no tengo la culpa de nada, hombre...
Luego nos das las gracias por haber podido conocer a mucha gente en la sección de contactos (de nada, hombre, ^_^) También hablas del salón del manga de Barcelona, que el sitio se está quedando pequeño ya que cada año va más gente, pero que piensas que si lo cambiasen de lugar, perdería la gracia porque se le coje cariño, como cuando te vas de casa de tus padres y echas de menos tu cuarto. Bueno, la cosa está en que la gente llena el recinto, convirtiéndose en un problema de seguridad, por no hablar de las horas y horas esperando en una cola para luego entrar en un lugar abarrotado de gente y estar a lo mejor tan sólo un par de horas. Vale que el sitio estaba bien hace unos años, pero ahora es más bien un peligro para los asistentes. En lo que sí estamos de acuerdo es en lo de la subida del precio de la entrada, cada año es más caro, lo de las tiendas, lo de los invitados y el resto de cosas.
Me cuentas en la carta que en el pasado salón del manga querías acercarte a saludarnos a los del equipo, pero en domingo, sin gente y sin disfrazarte. Pero al final no te acercaste, ¿no? Pues ya sabes, para el próximo tienes que acercarte a saludarnos. He puesto tu mensaje en la sección 'Se busca' al completo, tal y como lo has puesto en la carta (bueno, he corregido alguna falta de ortografía y signos de puntuación, eso sí jajaja)
Pues nada, un saludo y escribe cuando quieras.

"Y con esto e Isadora, nos vemos a la misma hora", by Goku.

Isadora

Monica Vidal

CONTACTOS

A l@s que enviáis dibujillos. Recordad que sólo podemos poner los dibujos que estén a color. Más que nada porque resaltan más y se pueden ver mejor (quedan más chulos). Los dibujos en blanco y negro o a lápiz pasaron a la historia. Ya sabéis, si queréis ver vuestros dibujos publicados, recordad que han de ser entintados (o rotulados) y mucho mejor a color. ¡*Ganbare*! ¡Y mucha suerte a tod@s!

YORI, AOSHI Y MIKA
C/ Ronda de San Francisco nº 13
CP 13270 - Almagro (Ciudad Real)
yori_aoshi_michan@hotmail.com
Hola a todos, somos tres otakus consumados de Ciudad Real: Aoshi, Yori y Mika. Tenemos 22, 17, y 16 años respectivamente. Queremos contactar con todo aquel ser con más de una neurona en funcionamiento, de cualquier edad o sexo, para hablar sobre manga, anime, cosplay, videojuegos, cine, música rock, locuras que hicisteis el último verano... Juramos, por las antenas de Picolo, que contestaremos a todas las cartas que nos mandéis. Escribidnos.

ESTEFANÍA GARCÍA FERNÁNDEZ
Avda de Holanda bloque 4, nº 10, E
CP 11205 - Algeciras (Cádiz)
Esta estudiante de turismo de 19 años quiere hacer un montón de amigos además de participar en algún fanzine como dibujante, con alguna de sus historias ya que le encanta dibujar. Escribidle.

VIOLETA LATORRE GIL
C/ Cantin y Gamboa nº 26 4ºB
CP 50002 - Zaragoza
Hola, me llamo Sumire o Sephy (como querais vosotros), tengo 13 años. Me gustaría cartearme con chicos y chicas de 13 a 17 años que sean de Zaragoza (bueno, ese es el requisito inicial, pero si os gustan las mismas cosas que a mi, no pasa nada que seais de otro lugar) Mis series favoritas son Inuyasha, Digimon, Ranma, Maison Ikkoku, Lamu, Fruits Baskets ect. Mis personajes: 1 Sesshomaru, 2 Naraku, 3 Sephirot, 4 Hotohori est. Nueno, ¡no os corteis! ¡¡espero hacerme amiga vuestra para poder quedar alguna vez!!

ATIANA RODRÍGUEZ DÍAZ
Plaza Diana nº 7, 2ºE
CP 32001 - Ourense
Konichiwa otakus! Me llamo Tatiana, pero mis amigos me llaman Shikai, tengo 15 años y soy de Ourense. Mi serie número 1 es Naruto, soy super fan, y entre otras me gustan Inuyasha, Full Metal Alchemist, Evangelion... ect. Estoy dispuesta a tender mi mano a todos aquellos que quieran conoceme, la gente con la que suelo "convivir" no es nada tolerante respecto a los gustos ajenos, y estoy harta de aguantar este mundo gobernado por "guaperas", tías "buenas" y niños de papá que sólo tienen pajaritos en la cabeza. Me gustaría conocer gente sincera de toda España (pero en especial de Galicia), me encanta la cultura japonesa y el Jrock (High and Migthy color, Yui, Dir en Grey...) Bueno, pues todos aquellos que les interese conocer a una chica muy alocada y friki que me escriba, prometo contestar pronto. ¡¡¡Minami 4 ever!!! Un besazo para Mäga y aupa Linkin Park

LUIS MIGUEL SERRANO SÁNCHEZ
C/ Plaza Matilde Mantecom nº 4
CP 41500 - Alcalá de Guadaira (Sevilla)
OTAKU_CHAKRA_VS_BELCEVU@hotmail.com
Konichiwa!! Me llamo Luis Miguel, pero me podeis llamar Luismi (o Naruto, Luffy, Yaiba o Soichiro) Tengo 16 años, me gustaría cartearme con gente de toda España para hablar de anime y manga (y si es posible, ir al Salón del manga en Cádiz) No me importa el sexo ni la edad. Me gustan las series: Full Metal Alchemist, Chobits, Zatch bell, Slayer, Desert Punk, Getbakers, Genshiken, Tenjou Tenge, School Rumble, Rurôni Kenshin, Samurai Champloo, Arc the Lad, Ai Yori Aoshi... un larguito etc. Mis series favoritas son: Naruto, One Piece, , Yaiba, Outlaw Star, Peace Maker kurogane, Bobobo, Sonic X, Digimon 3, etc. Prometo responder las cartas lo antes posible a la gente que me mande cartas. ¡¡¡Arriba Japón!!!.

ROSA MARÍA BOGUÑÁ RUIZ
C/ La Plana nº 17
CP 08830 - San Boi de Llobregal (BCN)
¡Hola! Tengo 13 años y me gustaría conocer gente a la que le guste el manga y el anime. Mis series favoritas son Card Captor Sakura, Fruits Baskets, Ranma, Inuyasha, etc.

MARIA JESÚS LÓPEZ LÓPEZ
C/ Párroco Federico Aranda nº 14
CP 41840 - Pilas (Sevilla)
Hola, soy Kagome. Me gustaría cartearme con chicas y chicos a los que les guste el manga y el anime que no sean muy mayores porque yo tengo 16 años. Mis series favoritas son Inuyasha, Fruits Basket, Ultra Maniac, y un larguísimo etcétera.

SE BUSCA

Hola, me llamo Lidia y vendo muchas cosas como Cds de música, DVDs de muchas series como Inuyasha, Neo Ranga. El que esté interesado que me escriba a estas direcciones: Lidia Sánchez Cruz C/ Albacete nº 17 CP 41600 Arahal, Sevilla (Nota de Isadora: Lo siento, Lidia, pero el email no se entiende, así queno te lo he puesto).

¡¡Hola!! Vendo un montón, pero un montón de anime. Todo aquel que esté interesado que me escriba y le mandaré mi lista. Bárbara Acosta del Carmen. Barriada El Cortijo bloque 12 bajo derecha. CP 21410 Isla Cristina, Huelva.

Me gustaría vender las guías de Pokemon que vienen con la revista Nintendo Acción números 9, 14, 21-46 (39 está repetido), 48-53, 67 y 74. A 1 euro cada una si os parece razonable. Escribid a Goku C/ Rio Mundo, bloque D 19 escalera 2ª bajo izquierda CP 30006 Murcia.

Hola Otakus (Nota de Isadora: Te he quitado lo de Hotacus y lo he puesto bien, en realidad se escribe Otaku, pero un fallo lo tiene cualquiera ^_^). Hemos formado un club de la amistad por correspondencia entre chicos y chicas de toda España. Si quereis uniros a nosotros y nosotras. Escribid una carta con sello para respuesta a El Club de los Otakus. Apartado de Correos 5296 CP 36208 Vigo, Pontevedra.

Se busca gente para hacer amigos, principalmente de Barcelona, que sean fanáticos de Kindom Hearts y para quedar en futuros eventos como el próximo salón del manga de Barcelona 2007 e ir disfrazados todos del videojuego. Principalmente se busca a alguien que vaya de Roxas con la vestimenta de la organización 13 y se le parezca realmente físicamente. A la persona que acepte estoy dispuesto a hacerle las llaves espada prometidas y recuerdos lejanos, así que sólo tiene que preocuparse del traje, juro que soy bastante bueno haciéndolas. Escribid a José Luis Martín Guzmán C/ Pujadas 194 1º 1ª CP 08005 Pueblo Nuevo (Barcelona)

KUKEA TU MÓVIL CON KEKUKO

www.kekuko.com

ENVÍA TUS SMS AL 5511

KEFONDOS

Envía al 5511 "MINAMI." seguido del fondo (Ejemplo: MINAMI.208472).

KEVIDEOS

Envía al 5511 "VMINAMI." seguido del vídeo (Ejemplo: VMINAMI.700472).

KERETOS

¡VIDEOS DE GENTE HACIENDO AUTÉNTICAS LOCURAS POR LA PASTA!

Envía al 5511 "VMINAMI.RETOS" y cada vez recibirás un reto diferente.

KECHISTES

¡ORIGINALES Y DIVERTIDOS CHISTES CONTADOS POR GENTE DE LA CALLE!

Envía al 5511 "VMINAMI.CHISTES" y cada vez recibirás un chiste diferente.

KETONOS

Envía al 5511 "MINAMI." seguido del tono (Ejemplo: MINAMI.322617).

COVERS

LO + OÍDO		LO + BAJADO		LO + NUEVO	
POLI	REAL	POLI	REAL		
	Te entiendo		Inspector Miranda		Me muero
	Manda una señal	322634	342118 Que precio tiene el cielo	322853	342569 When the stars go
	Chasing cars	322626	342100 Labios compartidos	322851	342568 Un dia redondo
322739	342390 Silencio	322799	342421 Holly Dolly	322850	342567 Para toda la vida
322660	342175 You give me something	322457	341745 Hips don't lie	322837	342545 How To Save A Life
322667	342182 Por la boca vive el pez	321442	340389 Valió la pena	322840	342548 Ruby
322737	342366 Quisiera yo saber	321402	340126 Piratas del caribe	322836	342549 Grace Kelly
					Girlfriend
				322845	342556 Mart

KETEMAS

Envía al 5511 "TEMAMINAMI." seguido del tema (Ejemplo: TEMAMINAMI.tag).

SONIDOS REALES y VÍDEOS: Moviles compatibles de las marcas ALCATEL, BENQ, BENQ-SIEMENS, BLACKBERRY, GRUNDIG, INNOSTREAM, LG, MAXON, MITSUBISHI, MOTOROLA, NEC, NOKIA, PANASONIC, BENQ, BENQ-SIEMENS, LG, MOTOROLA, NOKIA, PANASONIC, SAGEM, SAMSUNG, SHARP, SIEMENS, SONYERICSSON. Party&Co es una marca registrada de Diset. Puedes ver todos los compatibles en www.kekuko.com

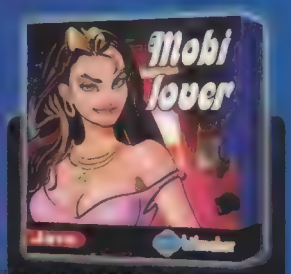
JUEGOS PARA MÓVIL 100% ADICTIVOS

Envía al 5511 "JMINAMI." seguido de la clave del juego (Ejemplo: JMINAMI.Pamela).

¡EL MÁS ESPECTACULAR JUEGO DE COCHES!

Disfruta de la auténtica conducción deportiva. Selecciona tu deportivo de entre los mejores del mercado y sumérgete en un mundo en el que la adrenalina y la velocidad siempre están a flor de piel. Varios circuitos endiablados te esperan. Entra en el universo SPEED RUN y conviértete en el campeón de circuitos urbanos.

Diviértete aprendiendo inglés estés donde estés. Practicar vocabulary, grammar y reading, en modo entrenamiento o en modo competición con uno o dos jugadores. Un avanzado sistema de estadísticas te permitirá controlar fácilmente el ritmo de tu aprendizaje.



Con MOBI LOVER podrás vivir una excitante relación amorosa virtual. Ten tu propia amante de bolsillo y trata de mantener altos sus niveles de felicidad, deseo y pasión. Podrás hacer más de 12 acciones diferentes con ella, como ir de compras, ir de fiesta, tomar un baño, etc.

Realista simulación del gran mundial de motociclismo.

Clave: Moto

Toda la emoción y el espectáculo del fútbol en tu móvil.

Clave: Fut2007

Versión para móvil de uno de los juegos de mesa más divertidos

Clave: Party

Juego 100% adictivo que te dejará pegado a tu móvil.

Clave: Shangai

Juega en tu móvil al pasatiempos que más de moda está.

Clave: Sudoku

Entrena tu mente con las pruebas y juegos más divertidos.

Clave: Drain

Elimina las burbujas antes de que te aplasten.

Clave: Bubble

Versión más divertida del popular juego de reventar burbujas.

Clave: Bang

Coste SMS: 1'2 € + iva. Apartado de correos 559 CASTELLÓN. JUEGOS JAVA. Moviles compatibles de las marcas ALCATEL, BENQ, BENQ-SIEMENS, LG, MOTOROLA, NOKIA, PANASONIC, SAGEM, SAMSUNG, SHARP, SIEMENS, SONYERICSSON. Puedes ver todos los modelos de moviles compatibles en la web www.kitmaker.com

minami

SUSCRÍBETE CON NOSOTROS Y AL HACERLO TE AHORRARÁS 12€

MINAMI ESP #03

MINAMI ESP #04
Edición Coleccionista

MINAMI #69

MINAMI #70

MINAMI #71

MINAMI #72

MINAMI #73

MINAMI #74

MINAMI #75

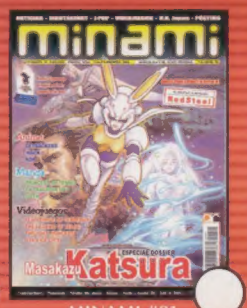
MINAMI #76

MINAMI #77

MINAMI #78

MINAMI #79

MINAMI #80



MINAMI #81

MINAMI #82

MINAMI #83

MINAMI #84

Sí, deseo suscribirme a Minami y recibir la revista durante un año (doce números) a partir del número _____ por el precio de 48,64 €.

DATOS PERSONALES

NOMBRE:
APELLIDOS:
EDAD:
DIRECCIÓN:
CIUDAD: C.P.:
PROVINCIA:
TELÉFONO:
D.N.I.:

MODALIDAD DE PAGO

- ☐ Contra reembolso
- ☐ Talón nominativo a favor de: ARES Informática, S.L.
- ☐ Transferencia
- Tarjeta de crédito (VISA/AMEX/MASTER CARD)

Número: _____ _____ _____ _____
Fecha de caducidad:
Titular:
Firma:

Para suscribirte, envía este cupón recortado o fotocopiado por correo a: Revista MINAMI, ARES Informática, Pasaje Mercuri s/n, nave 12, 08940 Cornellá de Llobregat (BARCELONA). También puedes hacerlo mediante fax, al 93 470 92 11, llamando por teléfono al número 93 475 22 10 (horario de 10:00 a 14:00) o por mail a **suscripciones@areseditorial.com**.

Para numeros atrasados, llama directamente al teléfono 93 475 22 10 (de 10:00 a 14:00) o por mail a **suscripciones@areseditorial.com**.

Marca en el recuadro los números que te interesen. Todas las revistas incluyen CR-ROM gratis

INSTRUCCIONES CD-ROM MINAMI

REQUERIMIENTOS

Windows 98 SE o superior.
256 Mb de RAM
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica 800x600 a 16 bits de color
Tarjeta sonido compatible AC97

CÓMO EJECUTAR EL CD DE MINAMI

Si tiene activada la ejecución automática de CD en Windows, el programa gestor de Minami aparecerá automáticamente al introducir el CD-ROM.

En caso de no tener habilitada esta función o para iniciarlo manualmente debe usar la opción "Ejecutar" del "Menú de Inicio" y escribir D:\MINAMI.EXE (donde D es la letra de la unidad de CD-ROM).

CÓMO USAR EL CD DE MINAMI

El CD-ROM de Minami está organizado por secciones. Para cada sección hay un botón que activa los contenidos de la misma. Los contenidos aparecen en la lista donde se indica el número de elementos disponibles. Moviéndose por la lista de elementos mediante los cursores o el ratón se realiza la selección. Si la lista es más larga que la pantalla hay que utilizar las flechas de subida y bajada. Una vez escogido el elemento que queremos ejecutar, hay que pulsar el botón de ejecutar (flecha) o hacer un doble clic con el ratón. Los botones adicionales permiten mover el gestor por la pantalla, minimizarlo y cerrarlo.

Las secciones del CD de Minami son las siguientes:

Música

Canciones y melodías de vuestras series favoritas. La mayoría de estos archivos usan el formato MP3. Para utilizar este formato, puede ser necesario instalar programas adicionales en el ordenador. Los programas los podrás encontrar en la sección Varios del CD.

Video

Fragmentos de vídeo en formato digital. Los vídeos suelen estar comprimidos en formato DIVX. Para poder visualizarlos es necesario instalar el programa DIVX o el VLC Media Player disponible en la sección de Varios del CD. En algunos ordenadores es necesario terminar otros programas que se estén ejecutando para poder visualizar los vídeos correctamente.

Imágenes

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD. Escogiendo una de ellas, aparecerá la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz permite volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir. Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsando con el botón izquierdo del ratón, la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande podremos movernos por la misma arrastrando el ratón. Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparecerá un menú que permite ajustar diversas opciones de visualización, guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Varios

En esta sección incluiremos aplicaciones necesarias para ejecutar otras secciones del CD y otras relacionadas con el mundo de Minami que no correspondan a las secciones anteriores. Hay algunos programas esta sección necesarios para ejecutar los vídeos y canciones de otras secciones del CD de Minami. El programa VLC Media Player permite reproducir la mayoría de formatos de vídeo y audio, de una manera sencilla y sin demasiados requerimientos de ordenador.

NOTAS

Este CD ha sido analizado con el objetivo de eliminar cualquier virus informático conocido en el momento de su realización.

Es conveniente realizar copias de seguridad, de forma regular, de todos los archivos importantes antes de instalar cualquier programa.

Se recomienda conocer el funcionamiento de Windows, disponer de todas las actualizaciones de seguridad y mantener el ordenador libre de virus y otros programas que puedan impedir el funcionamiento correcto del mismo.

Por favor, antes de devolver algún CD supuestamente estropeado, lea atentamente estas instrucciones y compruebe que en otro ordenador tampoco funciona.

Para cualquier consulta técnica escribir una carta a la dirección de la revista o mandar un e-mail a:
minami@areseditorial.com

JUEGOS JAVA
envía un mensaje con GAME7 + un espacio + código al 7494
2583
2571
2649
2585
3607
2675
2645
Vudú de bolsillo código 2569
Atención al cliente (10-19 h) 902 01 01 27
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
TEMAS
envía un mensaje con TEMA52 + un espacio + código al 7494
FONDO + ICONOS
¡CAMBIA TU MOVIL POR DENTRO!
8788 Tuneados
9199 Tequieros
2250 Calaveras
1375 HADAS
13566 COCHAZOS
0286 Macizos
MESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS!!!
TODOS LOS EMOTICONOS!!!
ENVIA MSG34 + ESPACIO + 2269 AL 7494
¡¡¡DESCARGÁRTELO Y CHATEA DONDE QUIERAS!!!
FONDOS
envía un mensaje con WAP25 + un espacio + código 7494
39925
45543
35198
45497
41546
42206
48945
35265
45605
48937
37111
41583
MÚSICA REAL
ENCUENTRA TODO LO QUE QUIERES PARA TU MÓVIL SIN DARTE DE ALTA NI PAGAR DE MAS
envía un mensaje con MUSIC74 + un espacio + código 7808
13725 Las de la Intuicion (A. coche) Shakira
1486 Me muero La Quinta estacion
3680 Eye of the tiger (BSO Rocky III)
9698 Te lo agradezco pero no Alejandro Sanz
0157 Tu recuerdo (salsa) Ricky Martin
1589 Patience Take That
13588 Quiereme Andy y Lucas
9960 Dolly song (ievas polka) Holly Dolly
6701 Highway to hell AC/DC
9908 Como en un mar eterno BSO Yo soy la Juani
9030 Ni una sola palabra Paulina Rubio
9342 Let me out Dover
1481 Kisiera yo saber Melendi
0523 Lucky Lucky Twice
7186 BSO La pantera Rosa
9203 Te entiendo Pignoise
7548 Sweet child of mine Guns N Roses
8997 Labios compartidos Maná
0261 No te vistas que no vas K-narias
9508 Por la noche Maia Rodriguez
9481 Por la boca vive el pez Fito y Fitipaldis
3677 BSO Gladiator
13068 Salio el Sol Don Omar
9422 Limon y sal Julieta Venegas
8624 Te busque Nelly Furtado
1722 Si estoy loca Malu
6774 Rebelde RBD Rebelde
9150 Para que tu no llores Antonio Carmona
7769 World hold on Bob Sinclar
0466 Salve del Ole Siempre Asi
13235 Vuelvete a la Luna Shaila Durcal
13748 Daddy cool Boney M
9070 Aire ke respiro ErPeche
6873 Dejame verte Diego Martin
7587 Gasolina, Sangre Y Fuego Haze
4885 Silencio David Bisbal
0567 Self control Soraya Arnelas
13164 I was made for loving you Kiss
6150 Besos El Canto del loco
0495 Noche de sexo Wisin y Yandel
6368 El Exorcista (Tubular bells)
3722 With or without you U2
77224 BSO El bueno, el feo y el malo
13744 Quiero que sepas Andy y Lucas
4474 Himno Oficial Del Centenario Del Sevilla F.C.
0058 No voy a cambiar Malu
7161 Me voy Julieta Venegas
9974 Ser o parecer RBD Rebelde
9368 Duele El Arrebato
13763 Pegate Ricky Martin
6622 Hips dont lie Shakira
9699 A la primera persona Alejandro Sanz
0917 Smack That Akon
6662 Muñeca de trapo La Oreja de Van Gogh
9100 Pulp Fiction
2340 Main title (BSO El ultimo mohicano)
0654 Himno oficial del centenario del Betis
8876 Tu peor error La Quinta estacion
1550 Chasing cars BSO Anatomia de Grey
1121 Bendita Tu Luz Maná
4215 Smells like teen spirit Nirvana
3679 El Padrino
7797 Dulce locura La Oreja de Van Gogh
1943 Breaking free High School Musical
8874 Burbujas de amor Niña Pastori
0113 Mal de amores El barrio
7596 Liberta Haze
6664 Regresa a mi Il Divo
7553 Puede ser Kiko y Shara
9743 Y ahora Manuel Carrasco
13552 Que hiciste Jennifer Lopez
6775 Solo quedate en silencio RBD Rebelde
5461 Ella y yo Aventura
7796 Que precio tiene el cielo Marc Anthony
6134 En que estrella estara Nena Daconte
4318 Soy gitano Camaron de la isla
9344 Oju lo que la quiero El Arrebato
5399 La casa por el tejado Fito y Fitipaldis
9950 Dime por que Antonio Orozco
7189 Ghostbusters (BSO Cazafantasmas)
2762 Sin ti no soy nada Amaral
4874 Torre de Babel (Db Original Mix) David Bisbal
4901 BSO Pretty woman
8625 Deja vu Beyonce
13022 Manda una señal Maná
13567 How to save a life (BSO Anatomia de Grey)
3694 Every breath you take The Police
4846 Main Tile (BSO El Padrino)
0980 Campanero Joselito
9099 Vengo vengo venenoso Ant Carmona
3681 BSO Ghost Unchained Melody
8994 Diabulus in musica Mago de Oz
6776 Salvame RBD Rebelde
13750 Tal vez despues RBD Rebelde
13791 Pobrecita de mi Ana Belen
0973 Nuestro Amor RBD Rebelde
0566 Hit me up (BSO Happy Feet) Gia Farrell
4386 La posada de los muertos Mago de Oz
9562 I don't feel like dancing Scissor Sisters
2338 BSO Terminator 2
13557 Te mentiria Jere
0957 Smoke on the water Deep Purple
4887 BSO Fraggle Rock
3716 Sweet dreams (Are made of this) Marilyn Manson
5602 A pain that I'm used to Depeche Mode
TAMAGOCHIS
Guiri cod. 2024
Gatito cod. 2021
PARA DESCARGARTE UN TAMAGOCHI AL MÓVIL ENVÍA MASCOTA44 + (ESPACIO) + CÓDIGO DE TU MASCOTA 7808
Victoria la criada cod. 1917
Perrito cod. 1913
Patito cod. 1912
ARTISTAS ORIGINALES
POLIEXITOS
envía un mensaje con TONOS30 + un espacio + código al 7494
Vocal
Gasolina, Sangre Y Fuego 89551
Solo quedate en silencio 89130
Noche de sexo 91103
Kisiera yo saber 90816
Ni una sola palabra 89806
BSO El bueno, el feo y el malo 84724
CSI Miami 84999
Real Madrid 83188
BSO El ultimo mohicano 85529
Nuestro Amor 90861
Breaking free 90672
En que estrella estara 88426
Ella y yo 86973
Rebelde 89129
Labios compartidos 89798
Kill Bill - Silbido 84937
Friends 80065
La abeja maya 83834
Bonita de mas 89625
Let me out 90019
NUEVAS
Me equivocaria otra vez 91399
How to save a life (Anatomia de Grey) 91534
You give me something 91535
One night only 91536
Lil Star 91537
Paloma brava 91550
Nieve en la ventana 91552
Hit lerele 91400
Teo & Tea 91567
ESPAÑOLAS
Me muero 91237
Te lo agradezco pero no 90326
CINE Y TV
Salve del Ole 91212
Quiereme 91426
En mi lado del sofa 91249
Como en un mar eterno 90283
Calle la pantomima 90818
Tres segundos 91353
No te vistas que no vas 91246
Silencio 90374
Te entiendo 89861
Si estoy loca 90855
Girl 85293
Dejame verte 89222
Muñeca de trapo 89051
Por la noche 90022
Juegos De Amor 82718
Limon y sal 90671
Besos 88140
Noches de bohemia 82935
Self control 91098
Vuelvete a la Luna 91404
Las de la Intuicion (Anuncio coche) 91504
CINE Y TV
Eye of the tiger (BSO Rocky III) 80039
Fraggle Rock 83883
BSO La pantera Rosa 80082
Vals de Amelie 85606
El Exorcista (Tubular bells) 84067
Gladiator 84759
Sexo en Nueva York 84940
El Padrino 84207
Curro Jimenez 84560
BSO Mision imposible 80017
Darth Vader Marcha imperial 84064
Benny Hill 80108
BSO Pulp Fiction 80096
24 - Serie TV 84966
Verano azul 85441
SWAT - Hde Harrelson 84660
La familia Monster 83648
El señor de los anillos 84440
El coche fantastico 80048
REGGAETON
Atrevete-te 91207
Provocandome 85242
Hasta cuando 85249
Lo que pasó pasó 88625
Salio el sol 91359
TONOVOCES
envía un mensaje con PF74 + un espacio + código al 7494
77119 Bebe gracioso
77018 Teléfono antiguo
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde
77395 Mensaje del caudillo
77762 Como el luisma no se entera
1583 Tiktitaka
77479 Risa bebe
77148 La guardia civil
77334 Grito de Tarzan
8026 Toros Toque de corneta
78851 Barça - La la la Fc Barcelona
Compruebe que tu móvil los admite y que tenga la opción de asignar tonos a los mensajes
77479 Risa bebe
TOP
Si el contenido pedido no es compatible con tu móvil te enviaremos otro a tu elección del mismo tipo que si lo sea.
GARANTIZADO
Si algo falla en la descarga de tu pedido siempre te lo enviaremos de nuevo gratuitamente. Sólo tienes que llamar al 902013016 donde te atenderemos personalmente.
PRECIO SMS: 1,2 €/MEN.+IVA; FROGGIE S.L. - CIF. B91109454. (Si eres menor de edad recuerda que has de contar con el consentimiento de tus padres antes de hacer tu pedido) PRECIOS MAX. 60X: 1,09 €/MIN RED FIJA 1,51 €/MIN RED MOVIL IVA INCLUIDO. SOLO MAYORES 18 AÑOS. Publicidad Interactiva 2006 - CIF B91618443 APD.CORREOS 6079 - 41009 SEVILLA. Si tienes problemas basando los contenidos compruebe su configuración GPRS y WAP con su operador de telefonía o envía CONFIGURAR al 7494 para que te lo configuremos automáticamente. Si tienes un nokia y quieres quitar el logo de operador de tu pantallaenvía BLANCO al 5477. Número de atencion al cliente 902013015. Nº LIC. SGAERMV8M513/09/9019.
Polifónicos, true tones, temas, sonbromas, aplicaciones, juegos y mms necesitan varios mensajes (ej. 3 para sonidos reales y temas, 4 para temas), logos y tonos se descargan con un solo mensaje. Más información consultar en info@froggie-mm.com o visita la web WWW.SINFINDEJUEGOS.COM. Utilizando los servicios de SINFINDEJUEGOS, el número de móvil de nuestros clientes queda registrado en una base de datos inscrita en la Agencia Española de Protección de Datos con el número Nº 2050120079, cuyo responsable es FROGGIE S.L. y podrá ser utilizado para el envío gratuito de información y promociones. Consulta nuestra política de protección de datos en www.pta.nu. Puede darse de baja así como ejercitar el derecho de acceso, rectificación, cancelación u oposición con tan sólo enviar un correo indicando el número de teléfono a baja@pta.nu o enviar una carta indicando su número de teléfono al Apartado de Correos 6079, 41009 Sevilla.

TOUR MANGA - JAPÓN 2007

29 Noviembre - 6 Diciembre 2007

EL TOUR INCLUYE:

Entrada al museo Ghibli, diseñado por Miyazaki, ganador de un Oscar por la película "El viaje de Chihiro".

Visitas guiadas por la ciudad de Tokio, una de las ciudades más fascinantes, superpobladas y peculiares del globo.

Visita a Akihabara y Nakano Broadway, conocidos gracias al anime, manga y a sus tiendas de novedades tecnológicas.

6 noches en un hotel de 3 estrellas con media pensión, incluyendo el desayuno típico japonés.

Vuelos regulares en clase turista desde Madrid con JAL.

Traslados desde y al aeropuerto de Narita (aeropuerto internacional de Tokio).

Servicio de guía turístico español durante toda la estancia...

!MUCHA DIVERSIÓN, AVENTURAS Y RISAS ASEGURADAS!

Precio: £ 1295 libras Esterlinas por persona en alojamiento compartido (2 personas por Habitación).

Para más información en Español:
llama al: 00 44 20 7766 5267
o manda un correo electrónico a:
ana@japanjourneys.co.uk

www.japanjourneys.co.uk